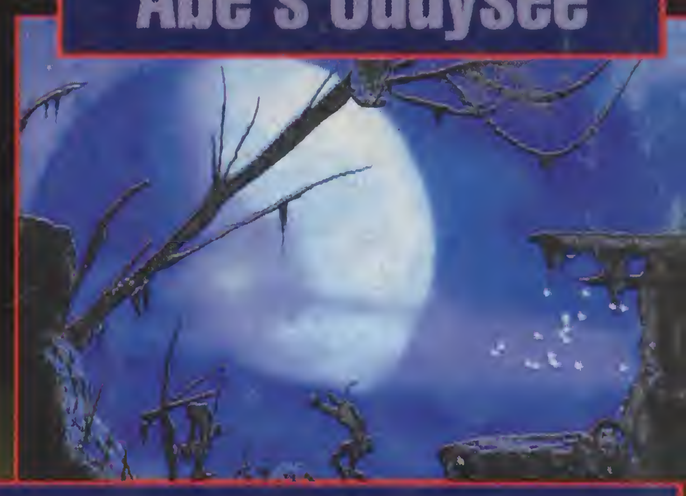
NARESZCIE MOCNA GRA NA SŁABY SPRZĘT — STR. 54

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

INDEKS 338443

CENA: 8,50 ZŁ 10/1996 NR 73/96



Abe's Oddysee

Nie daj się zapuszkować!

gra miesiąca:

poRooSzy was Quake 2

WING COMMANDER PROPHECY

MORTAL KOMBAT TRILOGY, G-POLICE,

DREAMS TO REALITY, WORMS 2

UWAGA STRATEDZY! MACIE WŁASNY KĄT!

RADZIMY O ZORK'U i VIRTUA FIGHTER 2

ODLOTY ASTEROIDÓW W CZARNE DZIURY

ISSN 1428-2860

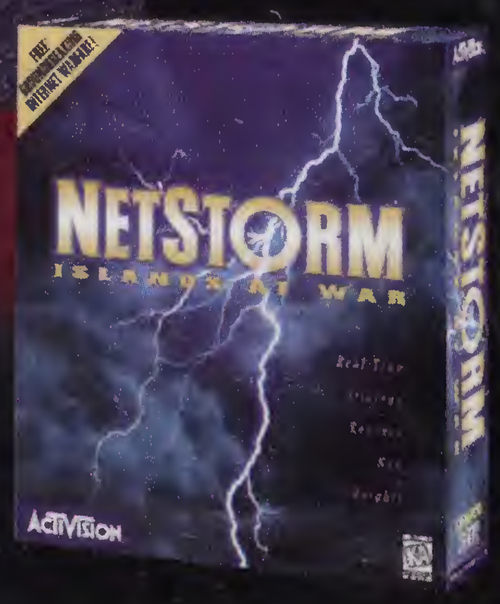
02

9 771428 286079

ACTIVISION®

NETSTORM™
ISLANDS AT WAR

ZOSTAŃ WŁADCĄ NIEBA



TITANIC ENTERTAINMENT

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE:
OPTIMUS®
TEL. (018) 44-40-560

Activision is a registered trademark and NetStorm is a trademark of Activision, Inc. ©1997 Activision, Inc. Titanic and the Titanic logo are trademarks of Titanic Entertainment, Inc. All rights reserved

GRAND THEFT AUTO

★★★★★

★★★

W CAŁOŚCI PO POLSKU

czyli

KILKA DNI Z ŻYCIA BANDZIORA

„Kradzione maszyny, morderstwa, porwania, samochody-pułapki, przemyt narkotyków, podpalenia – to tylko niektóre z zadań, których podejmie się nasz pupil."(...)

Secret Service 12/97

Jak widać na załączonym obrazku fala kradzieży samochodów dotknęła nawet naszą reklamę. Grand Theft Auto pozwoli Ci skraść samochód, którym zawsze chciałeś się przejechać - od autobusów przez cysterny po szybkie szpanerskie wózki.

Uprzedzimy Twoje pytanie: Tak, ten radiowóz też możesz ukraść* i pojeździć po mieście z włączonym kogutem (po prostu trzymaj wciśnięty TAB).

W GTA jesteś złodziejem samochodów. Ale jako członek mafii, oprócz codziennej złodziejki będziesz musiał spełniać najbardziej wyrafinowane zachcianki wielkiego BOSSA. To czysta adrenalina!

* taksówkę również

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

PC CD ROM

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Biuro: **Warszawa** ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

©1997 BMG Interactive ©1997 DMA Design Ltd. Project ©1997 DMA Design Ltd. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Nieruchomości

Menu CD • • • • • • • • • • 6-7
Rozwiązanie konkursu • • • 14
Prenumerata • • • • • • 79-80
Listy • • • • • • • • • • • 86-87

Nowości

Widoki na przyszłość • • • 8-13
Na Horyzoncie • • • • • 15-19

Recenzje

Gra Miesiąca: Quake II • 23-25
Age of Empires • • • • • 26-27
GPolice • • • • • • • • • 28-29
Close Combat 2:
A Bridge Too Far • • • • 30-31
Wing Commander Prophecy 32-33
Dreams to Reality • • • • 34-35
Ultima OnLine • • • • • 36-37
Fallout • • • • • • • • • 38-39
Mortal Kombat Trilogy • 40-41
Animal • • • • • • • • • • • 42
Worms 2 • • • • • • • • 44-45
Insane Speedway • • • • • 46
Diablo: Hellfire • • • • • • • 47
Longbow 2 • • • • • • • 48-49
Subculture • • • • • • • • • 50
Men in Black • • • • • • • • 51
F1 Andretti Racing • • • 52-53
Książę i Tchórz • • • • • 54-55
Zagadki Lwa Leona • • • • • 56
Liga Polska Manager • • • • 62
Oddworld: Abe's Oddysee • 63
F22 Raptor • • • • • • • 64-65
Deathmatch Maker • • • • • 66

GRA MIESIĄCA

Quake 2

ULTIMA ONLINE

JESZCZE NIEDOSTĘPNA, ALE MIŁO JĄ CHOCIAŻ OBEJRZEĆ. PIĘKNA ULTIMA JEST GRZECHU WARTA!

36-37

oddworld: abe's oddysee

ZRĘCZNOŚCIÓWKI WRACAJĄ DO ŁASK! NIE TYLKO QUAKE WYMAGA ZRĘCZNYCH PALCÓW I SZYBKICH REAKCJI — ODDWORLD ZASKOCZY CIĘ NA CAŁEJ LINII.

63

Książę i Tchórz

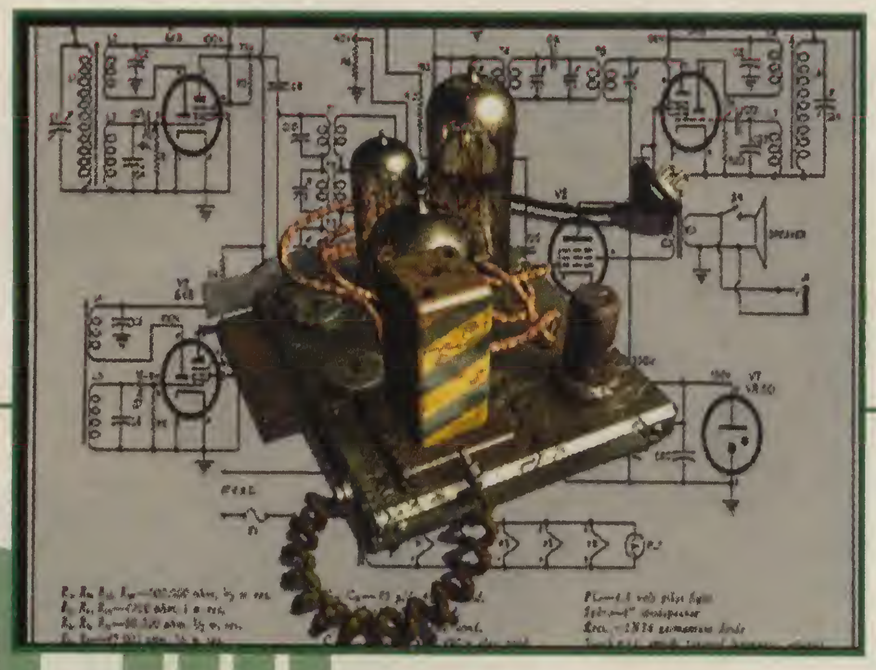
BAMSE DOCZEKAŁ SIĘ WRESZCIE SWOJEGO KSIĘCIA Z BAJKI.

54-55

Quake 2

QWA, QWA, QWA...
GWÓŹDŹ NUMERU —
ROOS ROZBIERA
QUACZUSZKĘ!

23-25



FALLOUT

38-39

CUDOWNY, OLBRZYMI,
PRĘŻNY FALLOUT!
SOCZYSTE RPG
(NIE) Z TEJ ZIEMI.

KOMIKS PREDATOR vs GOŁOTA

100-101

NOWY KOMIKS — BARDZO
DRAPIEŻNY. NIE SIADAJ
NA NIM, BO CIĘ UGRYZIE!

Poradniki

Incubation • • • • • • • 72-73
Virtua Fighter 2 • • • • • 74-75
Zork: The Grand Inquisitor 76-78

Blacha

Matrox 3D • • • • • • • • • • • • 88
Głośniki • • • • • • • • • • • • 89
Maxi SoundCard Dynamix 3D • • 90

Peryferia

Wywiad
z Kazikiem Staszewskim 20-21
Turniej Quake'a • • • • • • 60
QuakeWorld • • • • • • 68-69
Kącik Diablo • • • • • • • • 70
33 Lektury • • • • • • • • • 82
Smok Anatol • • • • • • • • 83
Cheaty zamiast Resetu • 84-85
Konkurs Abe's • • • • • • • 93
Kącik Strategii • • • • • 94-99

Odloty

Intro • • • • • • • • • • • • 100-101
Komiks: Sędzia Dredd • • 102-103
Spadanie • • • • • • • • • 104-105
Kocham Twoje... DNA • • • • • 106
Technologie Star Trek • • 108-109
Kryształy Czasu • • • • • 110-111
Asteroidy • • • • • • • • • 112-113
Czarne Dziury • • • • • • 114-115

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 2 (10) Luty 1998 Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Emil Leszczyński

Zastępcy Naczelnego: Marek Konderski, Grzegorz Miller

Sekretarz redakcji: Kilgor Siemieński **Duch i ciało:** Mirek Urbaniak, Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk

Korekta: ESTA

Plakat i projekt Reset CD: Marek Niewiadomski

CD Manager: Kamil Mętrak **Stali współpracownicy:** Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Jarzębowski, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Kamil Paszkowski, Adam Sobieraj.

Adres redakcji: 00-867 Warszawa tel. (022) 654-78-23,654-78-24

Kierownik produkcji: Pani Małgorzata Frajndt

Kolportaż: Pani Małgosia Jóźko tel. (022) 654-78-23 w. 171

Promocja: Pani Małgosia Kozakiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 161

Reklama: Jerzy Reiss tel. (022) 654-29-09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Dystrybucja: Ruch S.A. Oddział Terenowy Warszawa, Ruch Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i śródtytułów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Internet: WWW.Reset.com.pl e-mail: Redakcja@Reset.com.pl Reset BBS (022) 669-51-16

dema

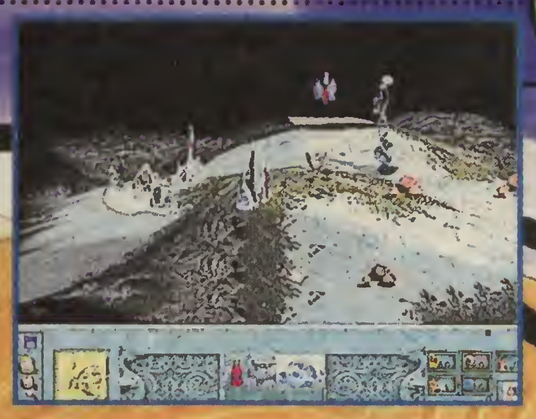
Zaczynają się ferie, śniegu nie widać, tak więc będzie można w spokoju na dłużej usiąść przed komputerem. Co włożyć do napędu? Oczywiście RESET CD. W tym miesiącu znajdziecie sporo ciekawych dem. Z pewnością będą mieli co testować miłośnicy symulatorów, którzy szczególną uwagę powinni poświęcić długo oczekiwanemu FALCON 4. Na płytce znajdziecie łacznie 18 dem, w które można całkiem długo pograć. Poza demami oczywiście są trailery filmowe. Nawiasem mówiąc, dział trailerów znalazł całkiem liczne grono wielbicieli, którzy regularnie podpowiadają jakie filmy powinny znaleźć się w kolejnych edycjach RESET CD. W ubiegłym miesiącu daliśmy wam zaznać T.Love. A w lutym - Kazik „Idzie tam gdzie idzie”, bo Piersi domagają się całowania...

Ponadto na krążku:

RESET CD możesz kupić w dobrych kioskach w całym kraju albo

Reset

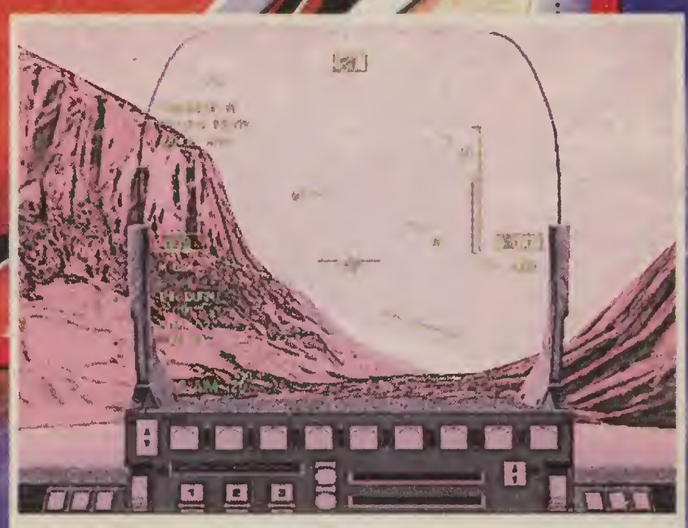
CD MeNU



- Die By The Sword
- Sid Meier's Gettysburg!
- Star Command Deluxe
- Jack Nicklaus 5
- Wing Commander: Prophecy
- Armored Fist 2
- Balls of Steel
- Andretti Racing
- F-22 Raptor
- Lords of Magic
- Shadow Master
- Falcon 4.0
- Final Liberation
- Air Warrior III
- Frogger
- Arsenal
- PureVex
- Quiver

Blacha

- Śmiercionośne zabawki cz.1
- Industrial - tym razem więcej niż poprzednim razem.
- Kupujemy komputer - kolejna część poradnika.
- Voodoo - informacje dla posiadaczy
- Wywiad z Kazikiem Na Żywo
- Videoclip: Kazik - Idę tam gdzie idę
- Videoclip: Piersi - Całuj mnie



i jeszcze się coś znajdzie...

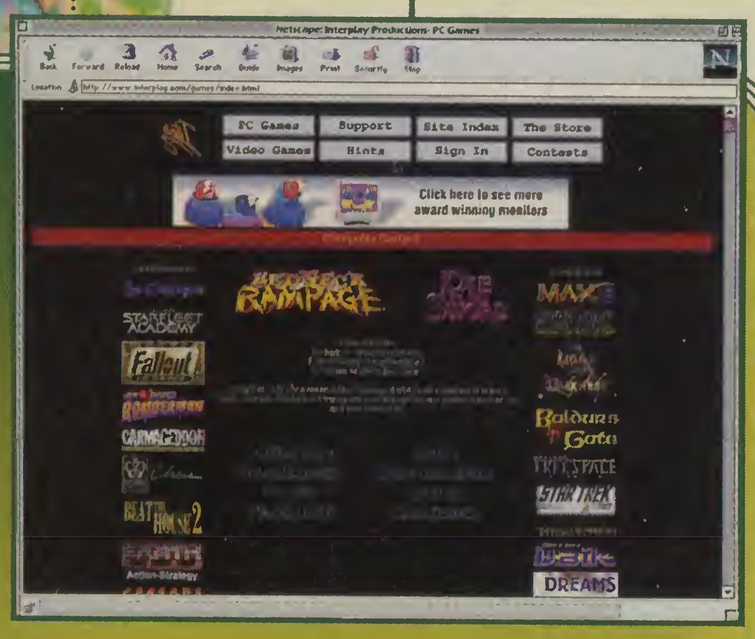
zamówić wysyłkę w redakcji (szczegóły na stronach 79-80).

Widoki na przyszłość

TYM RAZEM KRÓTKO, BO MIEJSCA MAŁO. ZACHĘCAM DO PIGUŁY INFORMACYJNEJ PONIŻEJ.

MAMUT

Zapraszam na stronę firmy Interplay (www.interplay.com). Jest naprawdę dobrze zrobiona i zwiedza się ją z prawdziwą przyjemnością.



Niektóre z gier dystrybuowanych przez CD Projekt nabyć można po szokująco niskiej cenie 99 złotych. Na pierwszy ogień poszedł LOMAX, zaś chwilę po nim — CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE. LOST VIKINGS 2 i BUST-A-MOVE 2. Miejmy nadzieję, że CD Projekt nie poprzestanie tylko na tych pozycjach...

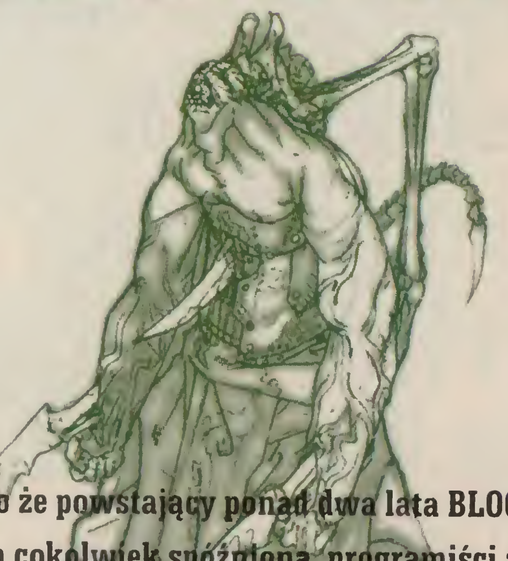
Psygnosis zmienił politykę! Anulowane zostały projekty firmy, które uznane zostały za mierne i średnie. Co ciekawe, wstrzymane zostały także; bardzo dobrze zapowiadający się RASCAL oraz wyglądająca ślicznie na screenach ISLAND OF DOCTOR MOREAU. Miejmy nadzieję, że prawa do tej ostatniej zostaną sprzedane komuś innemu...

Zmiany w Optimusie! Obowiązki związane z dystrybucją gier komputerowych, które należały dotąd do Optimus BIS przejął Optimus S.A. BIS nadal będzie zajmować się poligrafią i lokalizacją, lecz cały marketing przeszedł do Optimus S.A., z siedzibą w Nowym Sączu.

Uzdolnieni plastycznie i literacko fani horroru, science fiction i fantasy mogą spróbować swych sił w organizowanym przez oficynę wydawniczą GARMOND I Ogólnopolskim Konkursie Twórczości Literackiej i Plastycznej ARIS '98. Niepublikowane wcześniej, opatrzone danymi: imienia i nazwiska, dokładnego adresu, wieku i wykształcenia autora prace (opowiadanie, esej, powieść, rysunek, komiks, grafika) przesłać można w maszynopisie lub na dyskietce, do dnia 31 marca 1998 roku, na adres: GARMOND, ul. Jasia i Małgosi 29, 94-118 Łódź. Opłata konkursowa wynosi 8 złotych, wpłatę przesłać należy na konto BGŻ S.A. O/Łódź nr 20301563-284569-2703-11 (GARMOND) lub przekazem pocztowym: GARMOND, ul. Jasia i Małgosi 29, 94-118 Łódź.

Życzymy powodzenia!

BLOOD II



Mimo że powstający ponad dwa lata BLOOD okazał się grą cokolwiek spóźnioną, programiści z Monolith Productions zaczęli już prace nad drugą częścią gry. Główny projektant gry, Jay Wilson, wypowiada się na jej temat bardzo entuzjastycznie — engine BLOOD 2 przypominać ma w znacznej mierze ten z QUAKE 2, jednakże pozwalać ma na znacznie więcej niż w grze id Software fajerwerków graficznych (sic!). Przeciwnicy będą wreszcie pełnotłuści, w grze wystąpią generowane w czasie rzeczywistym cienie i refleksy świetlne. Atmosfera BLOOD 2 będzie budzić skojarzenia z arcydzie-

BALDUR'S GATE

Wydany już jakiś czas temu na zachodzie FALLOUT zebrał bardzo pochlebne recenzje. Jego wydawca, Interplay, przymierza się do wydania kolejnego RPG, który — zgodnie z zapowiedziami — ma podnieść ten gatunek gier z kolan. BALDUR'S GATE opracowywany jest w kooperacji z firmą TSR, właścicielem systemu ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS. Akcja gry toczyć będzie się w upchniętej na pięciu (sic!) kompaktach, niezapomnianej krainie FORGOTTEN REALMS. Autorzy obiecują ponad 10 000 (gosh!) lokacji i w pełni trójwymiarowe, prerenderowane środowisko. Poza tym, w grze ma zostać uwzględniony podział na pory dnia i nocy, a także pory roku! Znaczy to, że zimą ulice miasta zaścielać będzie śnieg, zaś jesienią podróżni grzęznąć będą w błocie. Akcja przedstawiona będzie w znanym m.in. z DIABLO izometrycznym rzucie, co pozwoli na dynamiczne zmiany wyglądu postaci (każda broń w dłoniach herosa będzie widoczna na ekranie!). Na przemierzających krainę wędrowców czyhać będzie około 60 różnych rodzajów potworów, zaś ludność FORGOTTEN REALMS liczona ma być w setkach. Gracz będzie mógł walczyć sam, lub też przyłączyć do swej kompanii do sześciu osób. Co ciekawe, członkowie drużyny nie będą bierni (jak zwykło to być dotychczas w grach RPG), gdyż każdy z mieszkańców gry ma mieć swą własną osobowość. Nieraz zdarzą się także i spory w drużynie gracza!

CYBERSTRIKE 2

łami gotyckiego kina, jak chociażby „KRUK 2". Program wykorzystywać będzie akceleratory graficzne i — co jest ostatnio bardzo modne — opatrzony będzie nieliniowym scenariuszem. Prócz znanego z pierwszej części generała Caleba, gracz będzie mógł wcielić się w jednego z czterech Wybrańców. W zależności od wyboru postaci, gra wygląda nieco inaczej. Podobnie ma się sprawa z trybem Multiplayer, gdzie każdy z bohaterów rozpoczynać będzie walkę z innym zestawem broni i umiejętności. Pierwszy kwartał 1998 roku spłynie świeżą krwią...

Firmowany przez Sony Interactive Studios America CYBERSTRIKE 2 ma szansę stania się nowym wyznacznikiem standardów dla gier szybkiej, trójwymiarowej akcji. Poza piękną, wykorzystującą akcelerację sprzętową grafiką, głównym atutem gry jest rozbudowany tryb gry wieloosobowej. Boje toczyć będą się na darmowych serwerach, zaś drużyny liczyć będą mogły do 8 osób. CYBERSTRIKE 2 wydaje się być kolejną po NET STORM czy X-WING VS TIE FIGHTER grą przeznaczoną głównie pod Sieć.

STARCRAFT

Wydawca: Blizzard

Termin wydania: 1 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: CD Projekt

NCAA MARCH MADNESS '98

Wydawca: EA Sports

Termin wydania: 3 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: IPS

X-FIRE

Wydawca: Sir-Tech

Termin wydania: 3 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: ?

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH (Add-On)

Wydawca: LucasArts

Termin wydania: 5 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: IPS

JET FIGHTER III: FULL BURN

Wydawca: Mission Studios

Termin wydania: 7 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: ?

ciąg dalszy na str. 10

DARK REIGN MISSIONS

Wydawca: Activision

Termin wydania: 8 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: Optimus SA

REBELLION

Wydawca: LucasArts

Termin wydania: 9 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: IPS

SHADOW MASTER

Wydawca: Psygnosis

Termin wydania: 9 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: CD Projekt

GRAND THEFT AUTO

Wydawca: BMG Interactive

Termin wydania: 12 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: CD Projekt

BATTLEZONE

Wydawca: Activision

Termin wydania: 19 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: Optimus SA

DEADLOCK 2

Wydawca: Accolade

Termin wydania: 19 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: IPS

LAST BRONX

Wydawca: Sega

Termin wydania: 20 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: Marksoft

ciąg dalszy na str. 11

JAGGED ALIANCE 2

Już niedługo, do rąk graczy trafi sequel jednej z najlepszych gier taktycznych wszechczasów. JAGGED ALIANCE 2 będzie różnić się od swego poprzednika praktycznie wszystkim — obraz akcji przedstawiony zostanie w modnym, izometrycznym rzucie, zaś istotę rozgrywki będzie można do woli zmieniać; z zabawy podzielonej na tury — na rzeź w czasie rzeczywistym. Wojna rozgrywać się będzie przede wszystkim w małych górniczych miasteczkach, lecz boje przyjdzie toczyć także i w ciemnych kopalniach. W JA2, prócz starych znajomych wprowadzono wielu nowych najemników, tak że ogólna ich liczba wynosić ma 50. Komandosi zyskali wiele nowych umiejętności, jak chociażby skakanie, wspinanie się, czołganie oraz kierowanie pozostawionymi gdzieniegdzie pojazdami bojowymi.

Prócz konkurencyjnych grup najemników, na drodze gracza staną... ohydni kosmici. Autorzy gry obiecują także dynamiczne efekty świetlne oraz nieliniowy scenariusz, pozwalający na rozwój gry w upodobanym przez gracza kierunku. W finalnej wersji JAGGED ALIANCE 2 znaleźć ma się także, umożliwiający tworzenie nowych najemników, edytor postaci. Jeśli chociaż połowa z obiecywanych przez twórców rewelacji okaże się tak dobra jak w zapowiedziach, produkt Sir-Tech może liczyć na stałe miejsce w historii gier komputerowych.

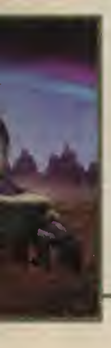
M.A.X. 2

W drugiej części strategii M.A.X. zrezygnowano z podziału na tury na rzecz rozgrywki w czasie rzeczywistym. Środowisko M.A.X. 2 będzie wzorem TOTAL ANNIHILATION w pełni trójwymiarowe, zaś wojna będzie pozostawiać w nim trwałe ślady — leje po bombach, wyrwy po eksplozjach, spalona trawa i krzaki, wyryte w piasku ślady gąsienic ciężkich pojazdów. Gra wykorzystywać będzie parralax scrolling; w praktyce oznacza to, że wojna swobodnie toczyć będzie się mogła zarówno wysoko w powietrzu, jak i głęboko w kanionach. Na przykład, przy wybraniu lecącego wysoko bombowca, jednostki naziemne zostaną automatycznie oddalone i poruszać się będą odpowiednio wolniej. Każda jednostka będzie mogła być dokładnie kontrolowana — poza znaną z DARK REIGN możliwością wyboru ścieżki dla każdego oddziału, żołnierze M.A.X. 2 będą mogli walczyć z poszczególnymi jednostkami wojsk wroga w ustalonej przez gracza kolej-

REBELLION

Powrót „Gwiezdnych Wojen“ na srebrne ekrany rozpoczął się już jakiś czas temu — specjalna edycja znanych wcześniej trzech części odniosła znaczący sukces kasowy. Z filmem przyszły komiksy i książki, nowe wersje wideo oraz kolejne gry. REBELLION ma rzucić graczy w sam środek zaciekłej wojny toczonej pomiędzy Imperium a Rebelią. Tym razem, użytkownik będzie mógł dowodzić jedną ze stron konfliktu w strategii czasu rzeczywistego. Akcja gry rozgrywać będzie się w galaktyce serii „Gwiezdne Wojny“ (jakieś 200 planet), bezpośrednio po wydarzeniach opowiedzianych w „Nowej Nadziei“. Zarówno Rebelia jak i Imperium posiadać będą specjalne postaci jak Mon Montha, Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader, Admirał Thrawn czy też Mazer Rackus albo Labansat. Poza właściwą grą, REBELLION zawierać ma gigantyczną, multimedialną encyklopedię grupującą całą zebraną dotąd wiedzę na temat „Gwiedznych Wojen“.

Battlezone



Battlezone ma wnieść powiew świeżości do nieco zgrzybiałego gatunku strategii czasu rzeczywistego. Cechą wyróżniającą grę spośród konkurencyjnych tytułów jest, że wszystkie rozkazy dowódca wydaje nie opuszczając wnętrza swego pojazdu bojowego — hasło reklamowe gry brzmi: „czas zmienić punkt widzenia“. Akcja gry toczy się na powierzchniach planet naszego układu słonecznego. Służąca za teren działań wojskowych pustynia Marsa opracowana została na podstawie zdjęć zrobionych przez satelity i Pathfindera! Siedem planet, 25 rodzajów broni, 20 typów jednostek, engine oparty o HEAVY GEAR — czas pokaże, co z tego wyjdzie.

ności. Ulokowanie na ekranie interfejsu gry będzie zależało od woli gracza, zaś podczas wyboru dowolnej jednostki akcja będzie się zatrzymywać, pozwalając na wydanie przemyślanych rozkazów, miast chaotycznego rzucania komórki w wir walki. Obie strony konfliktu będą miały łącznie ponad 100 rodzajów pojazdów i piechoty. Świat M.A.X. 2 żyć będzie własnym życiem, zaś niektórzy przedstawiciele fauny i flory okażą się prawdziwym zagrożeniem dla pojedynczych żołnierzy i pojazdów.

POPULOUS: THE THIRD COMING

Wydawca: Electronic Arts

Termin wydania: 20 lutego 1998r.

Dystrybucja PL: IPS

TOCA TOURING CAR

Wydawca: Sega

Termin wydania: 20 lutego 1998r.

Dystrybucja PL.: Marksoft

FLESH FEAST

Wydawca: Sega Soft

Termin wydania: 22 lutego 1998r.

Dystrybucja PL.: ?

FLYING NIGHTMARES

Wydawca: Eidos Interactive

Termin wydania: 24 lutego 1998r.

Dystrybucja PL.: Mirage

INTERSTATE 76 COMBAT ARSENAL

Wydawca: Activision

Termin wydania: 25 lutego 1998r.

Dystrybucja PL.: Optimus SA

MYSTERIES OF THE SITH

JEDI KNIGHT zdążył ukazać się wprawdzie już jakiś czas temu, lecz panom z Lucas Arts wydaje się to zupełnie nie przeszkadzać w wydawaniu coraz to nowych dodatków. Do najciekawszych z nich zaliczyć należy MYSTERIES OF THE SITH — odrębną historię rycerzy Jedi, dziejącą się pięć lat po wydarzeniach opowiedzianych w DARK FORCES II. Bohaterem dodatku jest Mara Jade, niegdysiejsza tajna agentka Imperium, pracująca dziś dla Nowej Republiki. MOTS zawierać ma w sobie 29 nowych poziomów, z czego 14 przeznaczonych ma być dla pojedynczego gracza. Lucas Arts zapowiada liczne zmiany kosmetyczne w engine gry oraz wprowadzenie wielu nieznanych dotąd elementów, na przykład kolorowe efekty świetlne czy inteligentne systemy ochronne, jak kamery czy zapadnie. Poza tym, w MYSTERIES OF THE SITH znaleźć będzie można nowe, jeszcze bardziej mordercze bronie (karabin walący płynnym Karbonitem, ciężkie działo stacjonarne, miny przeciwpiechotne, blaster Hana Solo), nieprzyswajalne dotąd umiejętności Jedi (m.in. Pchnięcie Mocy czy Dalekie Widzenie) oraz 26 (!!!) nowych postaci. Akcja gry toczyć będzie się także i w kilku znanych ze srebrnego ekranu miejscach — w sali tronowej Imperatora Palpatine, w komnacie, w której Han Solo został zamrożony w Karbonicie, na pustyni planety Tatooine. Podczas przemierzania zróżnicowanych krain tego Add-On, gracz natknie się na obrazy myśli konstruktorów i mechaników świata „Gwiezdnych Wojen", jak chociażby doskonale znane: X-Wingi, Y-Wingi, T-Wingi, B-Wingi, A-Wingi, Korwety Korleańskie czy też nieco mniej znajome — Z-95 Headhunter lub statek Mary Jade, Shrike.

VIGILANTE 8

DRUGA część przygód Taurusa i jego paczki pojawić ma się już wiosną. Do wyboru gracza autorzy postawili jeden z dwunastu przebudowanych na ruchome fortece samochodów. Zgodnie z zapowiedziami, V8 ma być znacznie brutalniejsze od INTERSTATE '76 — szyby samochodów nierzadko pokryje krew ich kierowców, zaś siła eksplozji będzie znacznie większa niż w I'76.

OF LIGHT AND DARKNESS

RAZ na tysiąc lat otwiera się Brama łącząca nasz świat z nieznanym, potężnym wymiarem. Już niedługo, Brama otworzy się po raz siódmy. Zgodnie z przepowiedniami i wróżbami, wraz z następującym siódmym milenium, zakończy swe istnienie świat jaki znamy. Mroczny Lord Siódmego Tysiąclecia wywołuje trzęsienia ziemi, głód, okrutne wojny oraz drugi, ogromny potop. Dusze przeklętych, winnych siedmiu grzechów, przygotowują potężne katastrofy, które mają pogrążyć świat w ciemności na całe tysiąclecia.

Ta enigmatyczna informacja jest najlepszą reklamą dla OF LIGHT AND DARKNESS — apokaliptycznej przygodówki rozgrywanej z perspektywy pierwszej osoby. Jakby tego było mało, wydawca gry, firma Interplay, zasypuje zainteresowanych mnóstwem nazwisk sław pracujących nad tym projektem. Do najciekawszych z nich należą z pewnością reżyser pierwszej filmowej gry „Voyer" oraz „It Came From The Desert" David Riordan oraz scenarzysta Ken Melville („Sewer Shark", „It Came From The Desert").

X-FIRE

Prócz wspominanego dziś JAGGED ALIANCE 2, Sir-Tech pracuje także nad hardcore'ową strzelaniną, mającą położyć swoich poprzedników grzecznie do łóżeczek. Swój maleńki, niepowtarzalny koniec świata robisz jako podrasowany genetycznie berseker bądź też za pomocą broni napakowanego elektroniką komandosa. Autorzy obiecują dwie długie kampanie, generowane w czasie rzeczywistym efekty świetlne oraz edytor poziomów mający zapewnić „nieograniczoną radość z gry". Sir-Tech jest pewien sukcesu swego najnowszego projektu. Hasło reklamowe X-FIRE brzmi wszak: „Najlepsza gra na tym i na każdym innym świecie".

WARHAMMER: DARK OMEN

Jeśli wierzyć zapowiedziom twórców, WARHAMMER pobije wszystkie gry wojenne czasu rzeczywistego, jakie się dotychczas ukazały. DARK OMEN to kontynuacja przeboju Games Workshop sprzed dwóch lat. W stosunku do oryginału – WDO zawierać będzie szereg udoskonaleń. Podobnie jak MYTH, WARHAMMER będzie w pełni trójwymiarowy. Co ciekawe, rozwój wypadków będzie zależał w znacznej mierze od decyzji gracza – na tej podstawie będą też generowane kolejne zadania. Akcja gry toczyć będzie się zarówno na zielonych łąkach, jak i wysoko, w pokrytych śniegiem górach - w zależności od podłoża, będzie rosła bądź malała efektywność działań żołnierzy. W grze mają być uwzględnione takie czynniki jak morale, zmęczenie oraz odporność poszczególnych najemników na warunki pogodowe. Oczywiście, grę umili dynamiczne cieniowanie oraz generowane w czasie rzeczywistym efekty świetlne. Rozgrywka sieciowa pozwoli na wyrzynanie się dwóm wrogim armiom. WARHAMMER uderzy już w marcu. Można śmiało powiedzieć, że należy oczekiwać go z szeroko rozpostartymi ramionami.

UBIK

21 tysiąclecie w Nowym Jorku to epoka zbrodni. Na porządku dziennym są zamachy oraz walki gangów. Jesteś w samym środku świata znanego z „Pamięci Absolutnej" czy „Łowcy Androidów". UBIK powstaje na podstawie literatury klasyka cyberpunk, Philipa K. Dicka. Gra łączyć ma w sobie elementy przygodówki i gry zręcznościowej, zaś wystąpi w niej ponad 60, posiadających własną osobowość, postaci. Podobnie jak BLADE RUNNER, UBIK rozgrywać ma się w czasie rzeczywistym, co zgodnie z zapowiedziami wydawcy gry, Cryo, już niedługo stać ma się standardem w tym gatunku. Pożyjemy, zobaczymy.

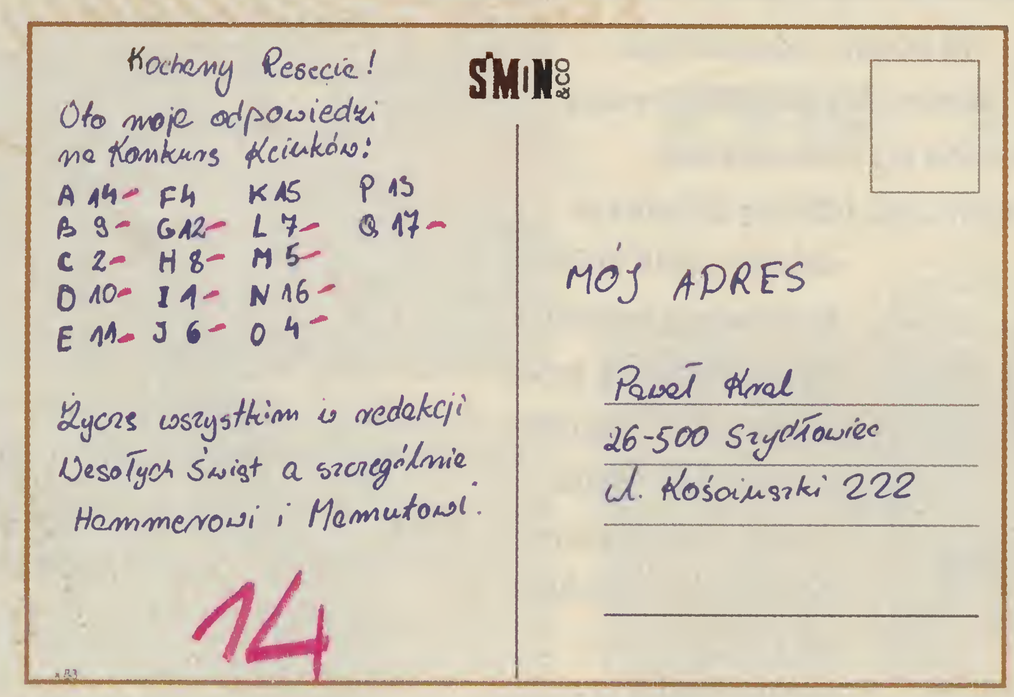
Interstate '76 NITRO PACK: THE VIGILANTE FILES

Wokół tego tytułu narosło już wiele mitów i legend. O pracach nad grą mówiono jeszcze przed ukazaniem się INTERSTATE '76, mimo iż w rzeczywistości programiści z Activision zaczęli tworzyć NITRO PACK jakieś trzy miesiące temu. VIGILANTE FILES (poprzedni tytuł: INTERSTATE '77) rzuca graczy na bezdroża środkowych Stanów na kilka lat przed (już wiemy skąd zmiana tytułu) wydarzeniami INTERSTATE '76. W grze wystąpią oczywiście, znani z pierwszej części: czarny brat Taurus, seksowna Jade oraz mechanik-psychopata Skeeter, jednakże bohater l'76, Groove Champion, pojawić ma się w grze tylko epizodycznie. A szkoda. Activision zapowiadają za to nieliniowy scenariusz oraz znacznie bogatszą niż w pierwszej części gry bibliotekę charakterów — mówi się o ponad stu stronach maszynopisu dialogów! Obiecywane jest ponad 20 nowych misji single-player oraz 30 (kewl!) poziomów przeznaczonych do grupowego wymiatania. NITRO PACK nawiedzą wszystkie (około 70) samochody z pierwszej części, zaś śmierć siać będzie można wszystkimi broniami, jakie pruły karoserie wrogów w l'76. Nie znaczy to jednak, że w VIGILANTE... nie będzie nowych wózków ani nowego, morderczego sprzętu — spragnieni wrażeń kierowcy będą mogli zza kierownicy luksusowej limuzyny, wojskowego dżipa czy też chociażby samochodu lodziarza palić, rabować, gwałcić i wysadzać w powietrze. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że INTERSTATE '76 NITRO PACK będzie najlepszą grą w swojej klasie.

Mam nadzieję.

Rozwiązania konkursów

I ZNÓW NADESZŁA PORA, ABY OGŁOSIĆ ROZWIĄZANIA KOLEJNYCH KONKURSÓW. TYM RAZEM SĄ TO OGŁOSZONE W NUMERZE GRUDNIOWYM: KONKURS NOWOROCZNY, CZYLI „KCIUKI" I KONKURS „LEGALNYCH".



Konkurs Legalnych.

Liczebność uczestników tego konkursu przeszła nasze najśmielsze oczekiwania. Było ich... sześciu! Dwóch z nich nie udało nam się zidentyfikować. Nagrody przyznajemy więc wszystkim uczestnikom, tzn.:

Bartkowi Brzozowskiemu ze Szczecina, Arturowi Nowickiemu z Kobylnicy, Bartkowi Ciesiołkiewiczowi z Łodzi i Darkowi Bigdmajerowi z Lublina. Nagrody wyślemy pocztą.

O kontakt z redakcją prosimy Bartka lat14 z Gorzowa Wielkopolskiego i osobę, która jako weteran „jedynki" nabyła Tomb Ridera 2. Wam też wyślemy nagrody - jak tylko się zdekonspirujecie. Wierzcie nam, kupować legalne gry to żaden wstyd!

Konkurs Noworoczny.

Wielu z Was narzekało, że wszystkie dotychczasowe konkursy wymagały (podobno rzadkich wśród młodych homo computerus) zdolności artystycznych. Dlatego też postanowiliśmy przegiąć w drugą stronę i zrobiliśmy konkurs absolutnie dla każdego. Mimo to i tym razem dostało nam się za „głupi konkurs". Sugerowano nawet poobcinanie palców jego autorowi. Mimo to pomysłodawca chodzi cały i zdrowy, a w jego głowie rodzi się już następna szatańska idea. I znów pewnie znajdzie się grono malkontentów... No cóż, wszystkich nie zadowolimy, nawet tych ładniejszych.

Kartek z rozwiązaniami przyszło całe mnóstwo, tak że Fajny Sztab Konkursowy, wspomagany tym razem komputerowo, poświęcił parę dni i nocy na wyłonienie zwycięzcy. Nikomu z Was nie sprawiło trudności rozszyfrowanie odcisku ś.p. Szaraka, jednak prawdopodobieństwo dopasowania pozostałych 16 kciuków wynosiło 1 do 20922789888000

Część z Was chciała nas przechytrzyć i za właściwą uznała kolejność 1-a, 2-b, 3-c... itd. Nic z tego! Nie z nami takie numery. Prawidłowa kolejność to 1-i, 2-c, 3-p, 4-o, 5-m, 6-j, 7-l, 8-h, 9-b, 10-d, 11-e, 12-g, 13-k, 14-a, 15-f, 16-n, 17-q.

Szczęśliwym zwycięzcą został Paweł Kral z Szydłowca, któremu udało się dopasować aż 14 odcisków! Jest to wynik po prostu niesamowity. Tylko dwie inne osoby miały 12 "trafień", jedna 6, a pozostałe kilkaset - od jednego do czterech. Laureata prosimy o kontakt z redakcją. Paweł, zagrasz dla nas w totka? Wszystkim uczestnikom konkursu zaś - dziękujemy za uczestnictwo i życzymy zdrowia Kto nie ma szczęścia w konkursach...

Zwycięzcy w konkursie 12

Marcin Troszak - Poznań
Roman Pawlak - Radom
Piotr Kozłowski - Kielce
Jerzy Lange - Warszawa
Jakub Kierasiński 6 - Radom
Sławomir Para - Skoczów
Jerzy Grodź 2 - Sępopol
Ewa Szeląg 3 - Stary Jarosław
Paweł Walczyk 2 - Białystok
Agnieszka Wiktor - Malechowo
Wojciech Winniczuk - Suwałki
Piotr Szalaty - Żychlin
Cezary Wiktor 2 - Malechowo
Paweł Sapowicz 5 - Ustka
Robert Skórski - Warszawa
Wojciech Pawłowski - Radom
Ireneusz Iżycki - Krasnystaw
Piotr Lenart - Kielce
Izabela Zdanikowska - Pruszków
Andrzej Nikończyk - Mrągowo

ESCAPE Konkurs

Nagrody Główne:

Jakub Kierasiński - Radom
Krzysztof Kaluta - Warszawa
Jerzy Wojtas - Magnuszew

Szczęśliwi zdobywcy prenumeraty Reset:

1. Jakub Kierasiński
2. Jerzy Grodź
3. Ewa Szeląg
4. Paweł Sapowicz
5. Paweł Walczyk

Z wyrazami ubolewania

KKK

MESSIAH

NADCHODZI KONIEC ŚWIATA

WSZYSTKO WSKAZUJE NA TO, ŻE KONIEC ŚWIATA WYDARZY SIĘ PRZED PLANOWANYM ROKIEM 2000.

Mistyczne Siedem Pieczęci chroni Ziemię przed bezpośrednim, a co za tym idzie — zgubnym wpływem mocy Piekieł i Nieba. Wraz z zerwaniem wszystkich plomb, świat jaki znamy zakończy swe istnienie. Pieczęci są ukryte i bezpieczne, jednakże Piekło ma ochotę już dziś rozpocząć Armageddon. Szatan ma nadzieję, że poprzez wcześniejsze rozpoczęcie Apokalipsy zdobędzie większą potęgę dla siebie i swego królestwa. Na Ziemię wysłani zostają przedstawiciele Piekieł, mający przygotować odpowiedni grunt dla nadchodzącego Szatana. Nikt nigdy nie mówił, że Diabeł walczy uczciwie. Dzięki rozwiniętej siatce szpiegowskiej, Niebo dowiaduje się o podejrzanych działaniach Podziemia. Na niebieską planetę zesłany zostaje Bob, mały aniołek, którego zadanie polega na odnalezieniu siedmiu pieczęci i ukryciu ich w bezpiecznym miejscu aż do wyznaczonego Dnia Sądu.

Podobnie jak omawiany w Widokach na Przyszłość OF LIGHT AND DARKNESS, MESSIAH wprowadza w apokaliptyczną rzeczywistość zbliżającego się końca świata. Obie gry różnią się jednak znacznie w swym sednie — MESSIAH to czerpiący garściami z MDK third person perspective shoot 'em up.

Zgodnie z zapowiedziami, MESSIAH ma dokonać rewolucji w dziedzinie trójwymiarowych gier. Gra wykorzystywać będzie nowatorski system graficzny RT-DAT („Real Time Deformation And Tesselation"), który pozwalać ma na niespotykane dotąd efekty specjalne. Każda z występujących w grze postaci stworzona została w sposób zbliżony do „naturalnego" — wpierw stworzony został szkielet, potem mięśnie i ścięgna, zaś na końcu całość obleczono w skórę. Bohaterowie gry (łącznie 25 pierwszoplanowych i ponad setka osób drugo- i trzecioplanowych) będą dynamicznie cieniowani, zaś każda lokacja ma mieć kilkanaście niezależnych źródeł światła. Do przygotowania ruchów aniołka zatrudniono — po raz pierwszy w historii systemu motion capture — karła.

MESSIAH wykorzystywać będzie dobrodziejstwa akceleratorów graficznych opartych na chipsecie 3Dfx Voodoo. Poza tym, skomplikowany engine gry ma umożliwić grze swoistą nieśmiertelność — nawet bez dodawanych patchy, MESSIAH będzie potrafił przystosować się do sprzętu, na którym zostanie odpalony. W praktyce oznacza to, że gra działać będzie zadowalająco dla praktycznie wszystkich jej użytkowników. Autorzy gry z SHINY, z właściwą sobie arogancją, pewni są sukcesu swego dzieła. Także i walka ma zadziwiać. Wbity w ramię nóż, bądź strzała, która dosięgła piersi przeciwnika, nie zniknie po kilku chwilach, lecz będzie sterczeć dumnie z jego ciała, aż do momentu, gdy ten wyrwie ją z siebie. Poza tym, możliwe będą także i amputacje poszczególnych kończyn wrogów.

Za warstwę muzyczną programu odpowiedzialna jest przygrywająca już wcześniej do CARMAGEDDON kapela Fear Factory. Miejmy nadzieję, że diabelski wokal Burtona Bella będzie pasował do fabrycznych wnętrz MESSIAH, które podziwiać możecie na załączonych screenach.

SHINY wydaje się nie wierzyć w ewentualną porażkę MESSIAH. Szef firmy, David Perry, zdążył już znieważyć wszystkich szefów firm wydających konkurencyjne gry. Złośliwi mówią, że Perry cierpi na kompleks Mesjasza.

BEZ MONSTERA I MMX ŻYJE SIĘ TYLKO NA PÓŁ GWIZDKA.

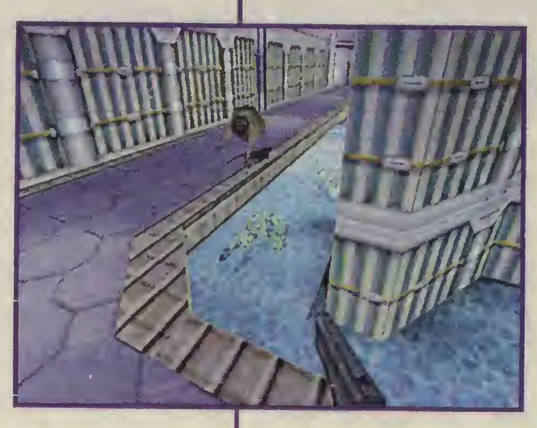
Half_life

Roos

Opuszczona podziemna baza rakietowa wydawała się być doskonałym miejscem do przeprowadzenia supertajnego eksperymentu medycznego na zlecenie wojska. Niestety, w trakcie badań nad osobnikami pozaziemskiej rasy doszło do wypadku, który kosztował życie cały personel laboratorium. Przetrwał tylko jeden człowiek, przed którym stanęło zadanie praktycznie niemożliwe do wykonania: przebić się przez szalejące w bazie hordy Obcych, odwiedzić ich świat oraz przekonać wojsko o wartości swego życia. Armia chce bowiem zlikwidować jedynego świadka...

Fabuła żywcem przeszczepiona z czwartej części Obcego ma stanowić mocną stronę debiutu Valve Software — gry opartej na engine Quake. Jak przekonują autorzy, nie będzie to kolejna, niczym nie wyróżniająca się strzelanka...

Dokonano licznych ulepszeń kodu Quake. Część z nich mieliśmy niedawno okazję obserwować w Quake2 — robią wielkie wrażenie. Przede wszystkim, zobaczymy kolorowe oświetlenie (paleta 16 lub 24 bitowa), dostępne także dla graczy nie posiadających akceleratora OpenGL. Grafika w HL będzie nowatorska i dopracowana. Ślady waki z Obcymi (krew, dziury od kul itd.) będą znaczyć ściany pomieszczeń i pozostaną tam już do końca gry. Podłogi mogą z biegiem czasu np. porosnąć mchem — czegoś takiego nie było jeszcze w żadnej grze FPP! Animacja i budowa form życia oparta jest na tzw. animacji szkieletowej. Mówiąc ogólnie, zastosowanie tej technologii przyniesie płynniejszy, szybszy i przede wszystkim naturalniejszy ruch postaci. Celowo nie używam słowa "potwory" lub "wrogowie", gdyż w HL nie każda spotkana postać pragnie pozbawić gracza głowy. Konieczność odnalezienia sojuszników w obcym świecie to jedna z nowatorskich cech gry.



Osobny artykuł mógłbym napisać o zastosowanym w grze sposobie generowania dźwięku. Skrótowo rzecz ujmując, mamy do czynienia z efektami DSP (digital signal processor) — uzyskiwanymi dzięki wykorzystaniu instrukcji procesora MMX. Zamiast nagrywać osobne pliki WAV dla różnych pomieszczeń, np. małej celi i wielkiego gmaszyska, wykorzystano generowane przez DSP w czasie rzeczywistym echo, pogłos itd.

Brzmi interesująco, ale co powiedzą nieszczęśnicy nie posiadający MMX?

Half-Life to gra bardzo nowoczesna. Mimo wykorzystywania "silnika" pierwszej części Quake, progamiści zrezygnowali z interpretowanego języka QuakeC i postanowili używać standardowych bibliotek DLL (podobnie jak id Software w Quake2). Program będzie oferował kilka niespotykanych dotąd fajerwerków graficznych — metaliczne powierzchnie, woda falująca w rytm ruchu brodzącej w niej postaci, przeciwnicy zbudowani z ponad 6000 wielokątów — oraz wiele więcej.

Rzecz jasna, dostępny będzie także tryb multiplayer oparty na Quakeworld. Kiedy sobie pogramy? Termin wydania gry był wielokrotnie przekładany, jednak Sierra uparcie twierdzi, że grę zobaczymy w sklepach nie później niż w kwietniu. W pudełku znajdzie się również doskonały edytor Worldcraft, użyty przez twórców HALFLIFE do zbudowania każdego z dwudziestu wielkich poziomów gry.

MAMUT

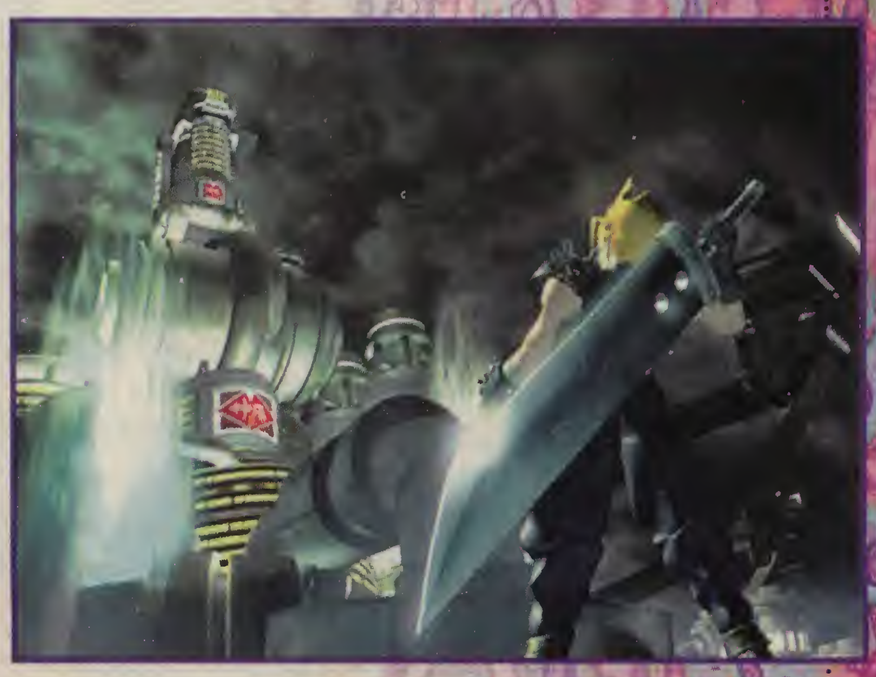
FINAL FANTASY 7

SquareSoft produkowało swe kolejne gry, przez bardzo długi czas pozostając w cieniu większych, prężniejszych firm. Wystarczyło jednak kilka obrazków z ich najnowszego projektu, rzuconych na globalną sieć Internet, aby na całym świecie rozpętała się burza. Prawdziwy cyklon, którego nazwa brzmi FINAL FANTASY 7.

Znakomity DIABLO ze stajni Blizzard w znaczącym stopniu zwiększył zainteresowanie graczy gatunkiem role playing. Ten hack n' slash otworzył świat przed takimi hitami jak FALLOUT, będącym w końcowej fazie produkcji BALDUR'S GATE oraz niegdysiejszym bestsellerem na konsoli PlayStation — BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN. Do tego szacownego grona dołączy niedługo FINAL FANTASY 7 — planowana na pierwszy kwartał 1998 roku gra japońskiej firmy SquareSoft. Program wprawdzie zdążył już ukazać się na konsoli Sony, lecz użytkownicy PC będą musieli jeszcze trochę poczekać. Zapewniam, że warto — już dziś można śmiało powiedzieć, że FINAL FANTASY 7 ma najpiękniejszy świat w historii gier RPG. Nie jest on wprawdzie tak rozległy jak Tamriel, teatr wydarzeń gry DAGGERFALL, lecz jego zróżnicowanie i pedantyczne wręcz dopracowanie godne są najwyższych pochwał. Nadmienić trzeba, że środowisko FF7 rządzi się własnymi prawami — zmieniają się warunki pogodowe, mieszkańcy żyją własnym życiem i zajmują się swymi prywatnymi sprawami. W lasach i na gościńcach czają się krwiożercze potwory, gotowe pożreć nieuważnych wędrowców. Ludzie gnieżdżą się w gigantycznych, cyberpunkowych metropoliach, zaś pomiędzy nimi poruszają się wehikułami przypominającymi nieco wytwory wyobraźni scenarzystów filmu "Mad Max". Może być to zdezelowana łódź podwodna, zbudowany z odpadków stali i płótna sterowiec albo ślizgacz, pajęczo zawieszony na wypełnionych powietrzem workach. Śmiałkowie mogą także wykorzystywać siłę wszechobecnych w świecie FINAL FANTASY 7 zwierząt pociągowych. Podobnie jak w opisywanym na stronach 38-39 FALLOUT, system walki w FINAL FANTASY 7 jest turowy. Nie znaczy to jednak, że potyczki przypominać będą rozgrywki szachowe. Autorzy obiecują inteligentną kamerę, dynamicznie krążącą wokół walczących, co zagwarantować ma hektolitry adrenaliny pompowane wprost do mózgu grającego.

Grafika w grze SquareSoft zachwyca. Wyrenderowane środowisko urzeka soczystymi kolorami oraz nieco komiksowymi kształtami. Każda lokacja została dopracowana do ostatnich szczegółów — ulice zaścielają śmieci, praktycznie każda część otoczenia jest interaktywna, czyli może zostać przesunięta bądź zniszczona. Hmm, czyżby wreszcie termin "Real Virtual" zaczął nabierać ciała?

Mimo iż do momentu kiedy gra trafi do rąk użytkowników PC pozostało jeszcze wiele czasu (kto by wierzył zapowiedziom wydawców?), FINAL FANTASY 7 już dziś jest jedną z najpopularniejszych gier RPG. Strony www dedykowane „dziecku" SquareSoft można liczyć w tysiącach. Aż strach pomyśleć co stanie się, kiedy FF7 PC trafi wreszcie do sklepów.



MAMUT

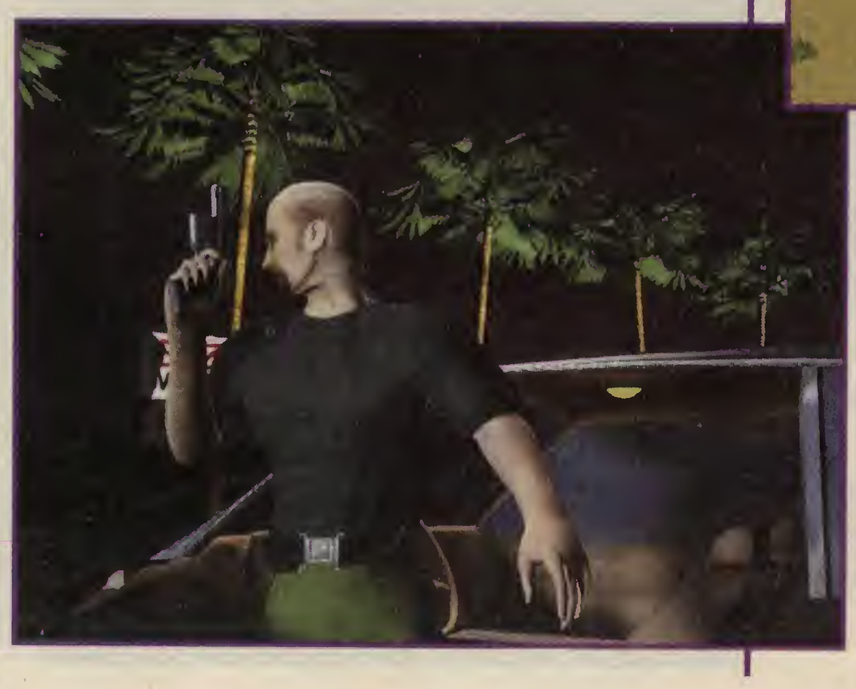
SWAT 2

JEDYNĄ WADĄ SWAT BYŁO TO, ŻE... NIE DAŁO SIĘ W NIĄ GRAĆ!

Przypomnijmy, że wydana w 1995 pierwsza część, mimo że perfekcyjnie wykonana pod względem technicznym, pozostawiała wiele do życzenia. Niewtajemniczeni w taktyki jednostek SWAT ginęli masowo, bądź też nie byli w stanie wykonać nawet pierwszej misji. Gra była zbyt liniowa nawet dla maniaków akcji komandosów — jeden ruch odmienny od tego, jaki przewidzieli autorzy gry — i cała akcja kończyła się fiaskiem. Gra wydana przez koncern Sierra miała jednak jeden, istotny atut: fantastyczną otoczkę akcji komandosów. Zgodnie z zapowiedziami Sierra, pierwszego kwietnia ukaże się SWAT 2. Od pierwszej części gry, sequel będzie różnić się praktycznie wszystkim.

Rozgrywka w SWAT 2 przypominać ma w swym sednie JAGGED ALIANCE 2. Sequel SWAT — w odróżnieniu od swego poprzednika — będzie grą taktyczną. Akcja gry widziana będzie w izometrycznym rzucie, co pozwoli na łatwe manewrowanie i kierowanie komandosami. Mimo że zalecana jest znajomość podstawowych zasad kierowania oddziałem, gra ma być przystępna także i dla laików. W przeciwieństwie do pierwszej części, SWAT 2 pozwoli na olbrzymią swobodę ruchów użytkownika — w każdej chwili będzie można rozpętać rzeź, przypuścić zmasowany atak bądź wezwać wsparcie. Właśnie, w niektórych momentach do akcji będzie mógł wkroczyć zespół negocjacyjny, tudzież ciężki sprzęt, jak chociażby policyjne wozy opancerzone! W walkach uczestniczyć będą także zwierzęta, takie jak policyjne psy bojowe, potrafiące unieszkodliwić co mniej sprawnych przeciwników. Akcja gry będzie rozgrywać się w plenerach stworzonych na podstawie autentycznych miejsc akcji jednostek SWAT — na parkingach, w biurowcach, bankach, ale także i w podmiejskich slumsach, domkach kempingowych i lasach. Zadania będą bardzo zróżnicowane — czasem będzie to zajęcie domu, czasem zaś negocjacje z terrorystą-samobójcą. Na potrzeby gry stworzono unikalny engine sterujący sztuczną inteligencją (Artificial Intelligence — AI) wrogów. Programiści z Sierra chwalą się, że zagwarantuje on niepowtarzalność rozgrywki. Historia SWAT 2 dziać będzie się w trakcie trzydziestu misji, z czego połowa czeka na wykonanie przez „ciemną stronę" konfliktu — złych panów w kominiarkach. Rozwój wypadków obrazowany będzie pełnoekranowymi, renderowanymi filmami. Co do ich jakości, trudno jest mieć jakiekolwiek wątpliwości — Sierra już nie raz udowodniła swój talent i doskonały warsztat. SWAT 2 pozwoli także na zabawę sieciową. Spragnieni wrażeń gracze będą mogli wymiatać po LAN, Internecie oraz za pośrednictwem modemu.

Już dziś, SWAT 2 wydaje się być jedną z najciekawszych gier, jakie nadejdą w 1998. Miejmy nadzieję, że Sierra nie przesadzi z ulepszaniem swego produktu. Jak świat światem, lepsze zawsze było wrogiem dobrego.



UNREAL

DO MIANA STRZELANINY WSZECHCZASÓW PRETENDUJE JUŻ TYLKO DWÓCH KONKURENTÓW. PIERWSZEGO ZNAJĄ WSZYSCY - TO QUAKE 2 FIRMY ID SOFTWARE. DRUGI WCIĄŻ CZEKA NA SWOJĄ PREMIERĘ.

ROOS

Od ponad dwóch lat UNREAL jest przedstawiana jako technologiczna rewolucja, zostawiająca daleko w tyle całą konkurencję. Niestety, jak dotąd nie wynika z tego nic poza kilkoma filmami AVI i obrazkami z wczesnych wersji gry.

Gra miała naprawić to, co zepsuł Quake — tryb single player. Piszę „miała", bo została wyprzedzona przez bardzo dobrą w tym względzie Quake 2. Fabuła obu gier jest bardzo podobna, co zresztą stało się przyczyną publicznej kłótni przedstawicieli konkurujących firm. Bohater UNREAL budzi się w opuszczonym więzieniu, które po krótkim rekonesansie okazuje się być statkiem kosmicznym, w dodatku rozbitym. Na zewnątrz widać wrzynający się w niebieską taflę jeziora półwysep (!!!), oraz majaczące w oddali ruiny miasta. Światło dwóch księżyców wydobywa z mroku postać. To Obcy... zjada twoich towarzyszy...

Prawdziwa rewolucja ma się dokonać w sposobie przedstawiania świata gry. Programiści pilnie strzegą swoich tajemnic, ale wiadomo już, że bryła, w której zamknięty jest każdy poziom, może mieć wymiary 6553.6x6553.6x6553.6 stóp. Osiem ki–lo–me–trów sześciennych!!! Sposób przetwarzania takich obszarów przez engine jest nieodgadniony. Przypomnę, że praktyczny limit przestrzeni widzialnej w Quake (nie występują błędy) jest około dwudziestokrotnie mniejszy. Na zamkniętej prezentacji podczas targów E3 pokazano jeden z leveli (nazwany „Tundra"), rozgrywający się w całości na otwartej przestrzeni. Widownia mdlała z zachwytu.

Czerpiąc z najlepszych wzorów (id Software), twórcy UNREAL postanowili zaimplementować własny język, w którym pisane będą dodatki (modyfikacje) gry. Nie będzie to jednak mutacja QuakeC — Epic stawia na mieszankę Javy i Visual Basic. Zobaczymy, czy tak samo proste jak w Quake będzie przenoszenie dodatków na inne platformy systemowe.

Jednym z największych atutów UNREAL będzie doskonały edytor poziomów — UnrealED. Nie jest do końca jasne, jaka wersja znajdzie się w pudełku z grą (pełna, czy też nieco okrojona), ale jedno jest pewne — tworzenie własnych map będzie można zacząć od razu. Niespotykana do tej pory prostota obsługi tego narzędzia może sprawić, że zainteresują się nim także gracze bez zacięcia architektonicznego.

Z ostatniej chwili: posiadacze procesorów bez rozszerzeń MMX mogą spać nieco spokojniej. Jeżeli mają akcelerator Direct3D (voodoo, riva), MMX nie będzie w ogóle wykorzystywany w procesie renderowania obrazu. Zajmie się za to generowaniem dźwięku, który dzięki wykorzystaniu instrukcji procesora z MMX ma działać około dwukrotnie szybciej niż na zwykłym procesorze.

Nie podano oficjalnej daty ukazania się gry. Zresztą, dat było już tak wiele... Gdybym miał się zakładać, postawiłbym na pierwsze półrocze 1998.

Kazik Staszewski

Komputer trzymam w piwnicy

Studio HARD przy ulicy Kredytowej rozbrzmiewało tego dnia utworami nagrywanymi przez Kazika - jednego z najoryginalniejszych polskich muzyków. W takich właśnie warunkach mieliśmy okazję zamienić z artystą kilka słów. Rozmowa ze Staszewskim była super, gdyż Kazik nie próbuje być „na luzie" ani „spox" - po prostu jest przez cały czas sobą. Gościem jak najbardziej w porządku.

KaYteck: Zacznijmy nietypowo - nie o muzyce, a o komputerach. Co powiesz na hasła: komputer czy Internet?

Kazik: Na razie jeszcze nie podłączyłem się do Internetu. Głównie z powodów logistycznych - mam małe mieszkanie i komputer trzymam w piwnicy, w której nie ma linii telefonicznej. Jak zamienię mieszkanie na większe, to na pewno się podłączę. Jestem bardzo nakręcony na to zjawisko, aczkolwiek nie do końca jeszcze wiem jak Internet działa w praktyce. Natomiast początki mojej przygody z robieniem muzyki przy pomocy komputera sięgają Atari 1040 z samplerem Atari 3200.

KaYteck: A czy uczestniczyłeś w słynnej wojnie co jest lepsze do robienia muzyki: Atari, czy Amiga?

Kazik: Nie. Program Cubase bardzo mi pasuje, a wtedy były tylko dwie wersje Cubase'a - na Mac'a i na Atari. Ze względów finansowych wybrałem Atari. Teraz przesiadłem się na PeCeta - i nadal korzystam z Cubase'a.

Mamut: Grasz w gry komputerowe?

Kazik: Raczej nie... hmm... mam jedną grę, którą ostatnio katuję. Virtua Fighter mnie tak wciągnął. Nawet na poziomie HARD spokojnie już sobie radzę. Został mi jeszcze EXPERT. Natomiast moi synowie tworzą twardą komputerową ekipę. Posługują się komputerowym slangiem, który ciężko jest mi zrozumieć.

KaYteck: Zejdźmy z tych elektronicznych tematów.

Mamut: Właśnie. Powiedz coś o Andrzeju Gołocie, co teraz o nim sądzisz?

Kazik: Na pewno już ochłonąłem. Walka sprowadziła mnie na ziemię i mam z niej taką nauczkę, że nie należy się spalać w rzeczach, na które nie ma się prawdziwego wpływu. Dużo spokojniej do tego podchodzę. Pojedynek był dla mnie rozczarowaniem i totalną załamką. Poniekąd dla mnie się dobrze stało, dlatego że gdyby jeszcze Andrzej wygrał, to emocje sięgnęłyby zenitu, nie wiadomo co by się działo...

Mamut: Przed walką napięcie podkręcałeś bardzo skutecznie.

Kazik: Ja podkręcałem?

KaYteck: Wszyscy czekali na singiel.

Kazik: No fakt. Wracając do Andrzeja, to ten facet wyraźnie nie uniósł brzemienia oczekiwań. W tym kraju wciąż słychać, że coś się nie udaje, że wszystko idzie źle... aż tu nagle Polak ma szansę na spektakularny sukces. Niestety nie udźwignął tego.

KaYteck: Będzie coś jeszcze o Gołocie w jakimś nowym materiale?

Kazik. Nie, nie sądzę. Myślę, że już wystarczy.

Mamut: Czy sprawa z Andrzejem Gołotą skłoniła cię do jakiś przemyśleń, zmian?

Kazik: Nie. Światopogląd mam już konkretnie i wyraźnie ukształtowany. Oczywiście świadomość się zmienia, gdyż im dłużej żyjesz, im więcej poznajesz, tym niesiesz ze sobą większy bagaż doświadczeń. Wartości, w które wierzę są już stałe i na razie takie pozostają. Oczywiście nie znamy dnia ani godziny, wszystko może się zmienić w okamgnieniu, ale jak na razie takich zmian, ani ich przyczyn nie widzę. Oczywiście emocjonowanie się Andrzejem Gołotą nic do tego wszystkiego nie ma. Tu-

taj odezwała się natura kibica.

KaYteck: Jakim jeszcze sportem się pasjonujesz?

Kazik: Piłką nożną.

Mamut: Chodzisz na mecze?

Kazik: Nie

Mamut: Dlaczego? Zadymy? Powszechna znajomość twojej osoby?

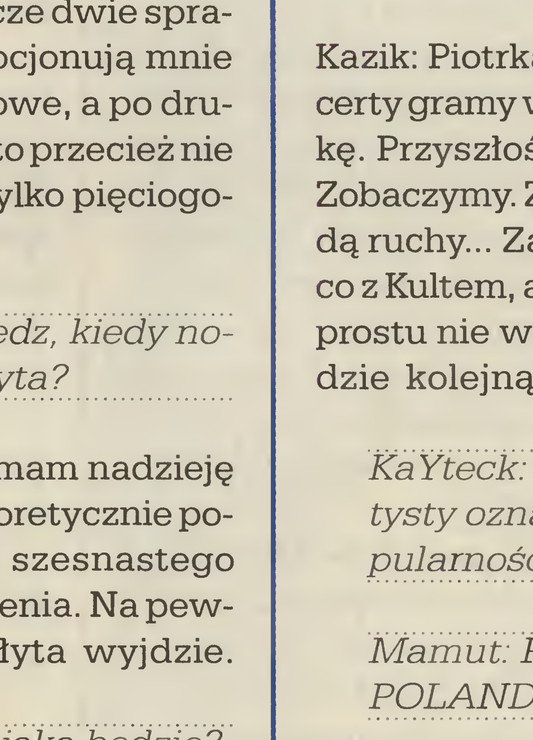
Kazik: Nie chodzi o zadymy. W sumie, jeśli zachowujesz się odpowiedzialnie, to generalnie nie trafiasz w środek młynka. Zdarzało mi się być dziesięć metrów od centrum gorących wydarzeń, a nic mi się nie stało. Oczywiście zupełnie inaczej jest jeśli ruszasz do boju z kibicami czy z organami ścigania. Ostatnio chodziłem na mecze z dziećmi. Najpierw kolega załatwiał mi bilety na trybunę honorową, ale tam dzieciaki nie mogły poczuć prawdziwej atmosfery meczu. Poszliśmy na odkrytą i tam jest taki głupi zwyczaj, że jak mecz się zaczyna to ludzie wstają i stoją na tych krzesełkach - chłopaki nic nie widzieli. Poza tym jeszcze dwie sprawy - po pierwsze, nie emocjonują mnie już na tyle wydarzenia ligowe, a po drugie, czas - pójście na mecz to przecież nie jest półtorej godziny gry, tylko pięciogodzinna wyprawa.

KaYteck: Czas... Powiedz, kiedy nowy materiał? Nowa płyta?

Kazik: Teraz robimy Kult i mam nadzieję szybko skończyć pracę. Teoretycznie powinniśmy wyrobić się do szesnastego stycznia, ale mamy opóźnienia. Na pewno w tej połowie roku płyta wyjdzie.

KaYteck: Dwa słowa - jaka będzie?

Kazik: Teraz praca idzie trochę inaczej. Moje płyty nagrywałem zawsze z Wojtkiem Przybylskim, a tutaj pracuję z Andrzejem Rybakiem, który ma inny styl pracy. Dawniej nagrywałem materiał i koniec, czułem się trochę jak przedmiot nagrania. Teraz do końca jest współpraca nad produktem, który się tworzy. Na płycie są strasznie różne piosenki...



Mamut: Jakaś generalna tendencja? Ostrzej?

Kazik:... tak, są niektóre bardzo ostre kawałki, takie jakich Kult jeszcze nie grał. A z drugiej strony bardzo spokojne numery, akustyczne, wolne.

KaYteck: A jak w ogóle z Kultem jako kapelą? Słychać było o problemach...

Kazik: No... Zobaczymy. Teraz płytę nagrywamy w piątkę. Jeden z kolegów nie mógł z różnych powodów uczestniczyć w tym wszystkim.

KaYteck: Kogo nie będzie?

Kazik: Piotrka Morawca. To znaczy wszyscy są, koncerty gramy w sześciu, tylko płytę nagrywamy w piątkę. Przyszłość jeszcze jest ciężka do przewidzenia. Zobaczymy. Zobaczymy jak z tą płytą będzie, jakie będą ruchy... Za miesiąc bym odpowiedział na pytanie co z Kultem, a teraz sam jestem w takim rozdarciu i po prostu nie wiem... Na pewno płyta będzie, a czy będzie kolejną, czy też pożegnalną to zobaczymy...

KaYteck: Na koniec powiedz jeszcze co dla artysty oznacza platynowa płyta, sto tysięcy, popularność...

Mamut: Patrząc z perspektywy kapeli POLAND to..

Kazik: Heh, ja się jednak postrzegam jako twórca w jakimś tam stopniu niezależny...

KaYteck: Patrz: Fryderyki.

Kazik: Poniekąd. Nie wyobrażam sobie, żebym mógł połączyć się kontraktem z jakimś dużym koncernem płytowym, który byłby panem mojego czasu i w ogóle tego co robię. Wolę działać w firmie malutkiej, która ma oczywiście niewspółmiernie mniejsze możliwości, ale w której mogę zachować higienę psychiczną i komfort. Jest... po prostu wybrałem taką drogę. A tu nagle przy „Dwunastu groszach" platyna. Nie będę ukrywać, że to bardzo miłe, że tylu ludzi to kupiło. Moje nakłady oscylowały w granicach czterdziestu, pięćdziesięciu tysięcy, za wyjątkiem pierwszego „Taty", który wyszedł w największym nakładzie. Tylko że wtedy nie prowadzono takich klasyfikacji. A poza tym nie będę ukrywał - zastrzyk finansowy. Teraz mogę iść do banku i wystąpić o kredyt, bo wcześniej to nie za bardzo było. A chcę zamienić mieszkanie na większe.

KAZIK

Kazik Staszewski jest jednym z najpopularniejszych polskich muzyków. Przez wiele lat działający w artystycznym „podziemiu", olbrzymią sławę zyskał wydając latem tego roku płytę „12 groszy". Jak sam mówi, tak duży sukces „12 groszy" był dla niego szokiem - sprzedaż płyty przewidywał na 40 - 50 tysięcy egzemplarzy. Za początek działalności muzycznej Kazika uznać należy rok 1979, kiedy to rozpoczęła działalność jego punkowa kapela - Poland. Staszewski wielokrotnie podkreślał, że tak naprawdę, to z samym graniem Poland niewiele miało wspólnego - trochę szarpania strun stanowiło tło dla imprez i twórczej atmosfery. W Poland Kazik śpiewał, gdyż nie potrafił grać wówczas na żadnym instrumencie. Jego najsłynniejszy projekt, Kult, powstał w 1982 i istnieje do dziś, choć w znacznie zmienionym składzie - w 1986 roku z Kultu odeszła połowa muzyków. Był to największy kryzys w czasach kapeli. Niestety, ostatnio znów daje się słyszeć o kłopotach Kultu - rodzi się pytanie, czy najnowsza płyta będzie kolejną w dziejach grupy, czy też ostatnią. Miejmy nadzieję, że Kult przebrnie przez te trudności i grać będzie dalej. Ostatnio Kazika podziwiać można w jego trzech wcieleniach - jako Kazika, jako wokalistę Kultu oraz jako członka kapeli Kazik na Żywo.

Życzmy więc artyście dużego lokum, a jego komputerowi - żeby wreszcie wydostał się z piwnic na salony.

ROZMAWIALI: KAYTECK I MAMUT

Nie daj się nędzy — zabijaj dla pieniędzy!

INTRO

23-25 Gra miesiąca: QUAKE 2

26-27 Age of Empires

28-29 GPolice

30-31 Close Combat 2: A Bridge Too Far

32-33 Wing Commander Prophecy

34-35 Dreams to Reality

36-37 Ultima OnLine

38-39 Fallout

40-41 Mortal Kombat Trilogy

42 Animal

44-45 Worms 2

46 Insane Speedway

47 Diablo: Hellfire

48-49 Longbow 2

50 Subculture

51 Men in Black

52-53 F1 Andretti Racing

54-55 Książę i Tchórz

56 Zagadki Lwa Leona

62 Liga Polska Manager

63 Oddworld: Abe's Oddysee

64-65 F22 Raptor

66 Deathmatch Maker

NOWOŚCI w lutym

Mimo naszych uporczywych prób ignorowania Quake'a 2 jako naprawdę odlotowej gry, został on Grą Miesiąca. Jest dobry. Jest mocny. U nas grają w niego nawet piękne panie sekretarki. Cóż można rzec więcej — Quake nas rozłożył na łopatki. Dziadek mRooS też leży i kwiczy.

Ultimę OnLine z pewnością opisujemy na wyrost. Gra nie jest jeszcze powszechnie dostępna w Polsce i długo przyjdzie nam jeszcze poczekać na Ultimę w każdym kiosku. Dziś jedynie nieliczni szczęśliwcy mogą się cieszyć życiem on-line w Bretonii: serwery, póki co, znajdują się w USA, sam program kosztuje 40$, a przyjemność gry 10$ miesięcznie. Oczywiście, nie liczę opłat za rachunki telefoniczne. Jednakże jest się czym zachwycać: wielki świat, tysiące graczy, czysty obłęd.

Coval zwraca Wam uwagę na beznadziejną grę Animal. Sponsorowana przez znanego potentata na rynku spożywczym gra jest niczym innym, jak reklamą produktów mięsnych. Strona internetowa http://www.peperami.com jest świetna. Szczególnie polecam warzywne porno. Nie dajcie się jednak nabrać na samą grę — nie jest warta 12 groszy.

RooS odzyskał wreszcie prawo jazdy i pokazał wszystkim, co potrafi w F1 Racing. Ostrzegamy — gra tylko dla widzów dorosłych i prawdziwych kierowców. Brak poduszek powietrznych i pasów, złamane nosy i ścięte znaki drogowe — żyć nie umierać, jak mawia pewna piękność.

Książę & Tchórz

Chciałbyś być księciem, robaczku? Nie ma sprawy, ale podpisz mi ten mały dokumencik... A teraz baw się dobrze, hahahaha!

RooS znowu zarządził, tym razem nowy turniej Quake'a! Chętni łyknięcia rakiety w plecy, zgłaszajcie się!

Po sylwestrowej imprezie Sathorn nabawił się trwałego urazu głowy, chodzi w kółko i powtarza: „jestem generałem, jestem generałem...“ Na razie jest tylko kapralem, ale niejeden wszak tak zaczynał. Jego majaczenia przelane na papier wszyscy miłośnicy ołowianych żołnierzyków mogą wypatrzyć w nowym Kąciku Strategii.

Coś o komiksie? Założę się, że to wy do nas napiszecie.

Uwaga! Red_Akcja do wiadomości przyjmuje tylko pochlebne uwagi. Paranoiczne krytykanctwo i bezmyślne szkalowanie będzie karane surowo i niesprawiedliwie.

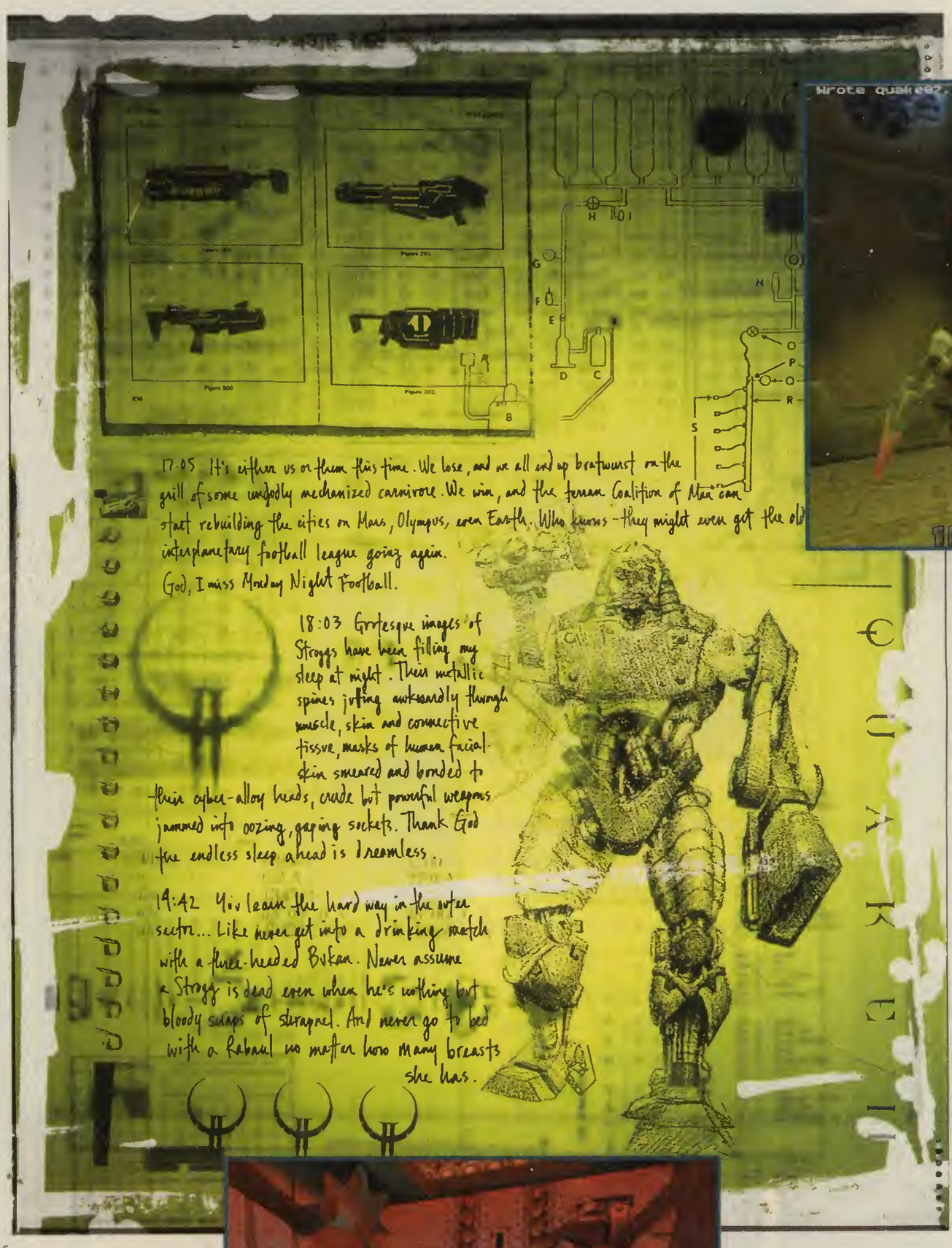
JAK OCENIAMY GRY

0	Nie tykać nawet patykiem.
1	Okrutna!
2	Kiepska!
3	Taka sobie...
4	Średniak.
5	Przyzwoita.
6	Warto pomacać.
7	Bardzo dobra.
8	Śmietanka!
9	Rewelacja! Rozbijaj skarbonkę!
10	WY-MIA-TA!!!
	Nie ma takich gier!

QUAKE 2

W TRYBIE MULTIPLAYER QUAKE 2 POKAZUJE SWOJE DRUGIE OBLICZE.

Dostałem kilka listów odsądzających mnie od czci i wiary za zachwyty nad „kiepskim“ intrem do gry. Rzeczywiście, film widziany trzy, cztery razy staje się nieco nużący i daje się zauważyć kilka technicznych niedociągnięć; krótko mówiąc: zamiast szóstki — czwórka z plusem. Jednakże oglądane na dużym monitorze, bardzo szybkim komputerze wyposażonym w mocny sprzęt grający, w ciemnym pokoju o trzeciej nad ranem — intro robi bardzo duże wrażenie. Kiedy zaś gra się w Q2 po raz czwarty i piąty, do świadomości zaczynają docierać nie zauważane dotąd szczegóły...



W POJEDYNKĘ

Quake2 to najlepiej udźwiękowiona gra w historii. Kropka. Tym razem efekty nie są dziełem Trenta Reznora (Nine Inch Nails), lecz jednego z projektantów leveli — Americana McGee. Facet pokazał, że nie został do tej pracy wybrany poprzez ciągnięcie zapałek. Każdy, nawet najmniejszy ruch wykonywany przez bohatera gry, ma swój dźwiękowy odpowiednik. Świetnie brzmią poszczególne rodzaje broni, a moim (oraz połowy internetu) faworytem w tym względzie jest ogłuszający huk dwururki, zostawiający obijające się po okolicy, powoli cichnące echo.

Odgłosy otoczenia i cyborgów powodują nagłe ataki gęsiej skórki. Niniejszym składam kondolencje wszystkim, którzy nie zaopatrzyli się do tej pory w szesnastobitowe karty muzyczne. Nie będą mogli usłyszeć dźwięków wysokiej jakości, które po prostu powalają na kolana.

Gra w trybie single player zawiera kilka ciekawych niespodzianek. Moje psy gończe wytropiły dwa ukryte levele, z których jeden jest „czasówką“ — na jego przejście gracz ma 30 sekund. Nie chcę psuć wam zabawy — wiecie już, że tajne poziomy istnieją. Znajdźcie je wszystkie!

Nie bójcie się skakać na rakiecie. Udało mi się znaleźć miejsce, do którego można się dostać wyłącznie w ten spo-

sób. Powitał mnie napis „How did you get here? You crazy rocket jumpers!“

Zgodnie z zapowiedziami, nie znajdziecie w grze symboli satanistycznych (pentagramy, kozie głowy itd.). Jest za to coś o wiele gorszego: poziom Processing Plant. Fabryka, w której Obcy taśmowo przerabiają porwanych z Ziemi ludzi na cyborgi lub pożywne mięso, jest najbardziej szokującym levelem w grze. American, znany specjalista od wszelkiego rodzaju sprzętu zgniatającego, wydobył najczarniejsze myśli z głębi swojego pokręconego umysłu. Mamy więc wielkie maszynki do mięsa, do których co chwila wpadają ludzie aby wypaść już jako papka; są komory,

w których zgniata się więźniów potężnymi tłokami, stoły operacyjne z piłami tarczowymi nad nimi oraz wiele innych ciekawostek. Wierzcie mi — Mortal Kombat w porównaniu z tą fabryką to zabawka dla wzorowych uczennic.

W grze spotkacie dwóch bossów. Pierwszy jest mniejszy, drugi większy. Tradycyjnie. Ale drugi dodatkowo „ma w sobie coś", zresztą zobaczycie sami. Chcę was ostrzec przed grą na poziomie easy lub medium — zabawa jest wtedy zbyt łatwa. W czasie wędrówki po planecie Obcych znajdziecie tyle „quadów" i „pentagramów", że walka z ostatnim przeciwnikiem nie będzie wielkim wyzwaniem. Nie będziecie nawet musieli się chować. Na najwyższym poziomie trudności trzeba na bieżąco wykorzystywać artefakty, aby cało wyjść z opresji. Poza tym, prawdziwi kwakowcy grają tylko na hard...

Na koniec niespodzianka — po pokonaniu ostatniego bossa nie uciekajcie od razu do kapsuły (tak każe komputer). Zejdźcie na dół i obejrzyjcie ściany. Cała ekipa id Software czeka na was! Hmmm.... no i ten gość... chyba nieźle się bawi?

GRUPOWO

W pierwszej części recenzji nie pisałem o walce w trybie multiplayer. Dlaczego? Przede wszystkim z tego powodu, że aby dokładnie poznać różnice między Quake2 i jej poprzedniczką, trzeba spędzić nad grą sporo czasu. W ciągu ostatniego miesiąca poligonem doświadczalnym była najlepsza warszawska „gralnia sieciowa":

położony o strzał z rakietnicy od redakcji Resetu — Granet.

Pierwszy problem ujawnia się w pięć minut po zainstalowaniu gry. Otóż jedyny protokół sieciowy, który Quake2 widzi i rozumie, to TCP/IP, czyli odwieczny standard internetowy. Niestety, inaczej niż w przypadku prostego w instalacji IPX, konfiguracja TCIP/IP nie należy do banalnych. Część kłopotów mamy z głowy, gdyż gra pod DOS nie działa w ogóle, a w Windows instalacja nowego protokołu nie jest już przesadnie skomplikowana. Ze względu na ilość listów, jakie do nas w tej sprawie przychodzą, za miesiąc w dziale Quakeworld napiszę dokładnie, jak zmusić Quake2 do pracy w trybie multiplayer.

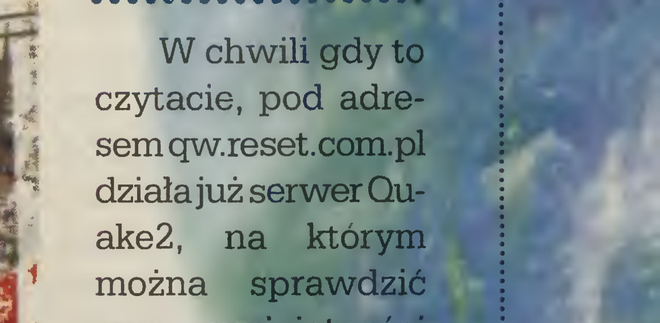
Protokół TCP/IP w Granecie zainstalowałem już dawno, przy okazji testów serwera Quakeworld. Mogłem od razu przejść do rzeczy i zacząć masakrę. Do wyboru są dwie postaci — kobieta i mężczyzna. Poza wyglądem i odgłosami (stęknięcia, jęki itp.) nie różnią się absolutnie niczym. Prawdziwa gratka dla transwestytów. Zamiast kolorów, można przypisać postaci „skórę", czyli kwakowe ubranko. Skóry to nic innego jak pliki PCX, umieszczone w odpowiednim katalogu na dysku twardym. W internecie krąży już mnóstwo skór wykonanych przez graczy. Jeżeli chcecie, aby i inni widzieli jak wygląda wasz komandos, upewnijcie się, że mają odpowiednią skórę także na swoim dysku. Ostatnia rzecz, na którą warto zwrócić uwagę, to umiejscowienie broni. Pozycje są trzy — z lewej strony ekranu, pośrodku oraz z prawej. Dla weteranów pierwszej części gry najciekawszy mógłby być widok „wycentrowany", gdyby nie brak modelu giwery. Być może po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić, ale ja zostałem przy standardowym ustawieniu dla praworęcznych.

Po kwadransie gry oczywiste staje się to, co od dawna zapowiadali autorzy: przeciwnika można zabić praktycznie każdą bronią! Nie ma powrotu do sytuacji, kiedy wystarczyło odciąć wroga od rakietnicy i spawary, aby bez problemu wygrać mecz. Każde narzędzie mordu w Quake2, poza pistoletem smugowym z nieskończoną ilością amunicji, daje szansę na skuteczny atak. Mój wybór padł na railguna. Będąc najtrudniejszą do opanowania giwerą w całej grze, daje jednocześnie potężne możliwości zawodnikom umiejętnie robiącym z niego użytek. Po pierwsze, strzela prawie z prędkością światła, co oznacza możliwość trafiania postaci odległych o dziesiątki metrów. Po drugie, ma bardzo dużą siłę rażenia, większą od osłabionej w tej części gry rakietnicy. Po trzecie wreszcie, pocisk przechodzi przez wielu przeciwników, dotąd, aż natrafi na ścianę. Jednym strzałem można skosić pięciu ludzi! Przy strzelaniu z railguna najważniejsze jest superdokładne celowanie. Nie sugerujcie się niebieską spiralą podążającą za pociskiem — aby trafić przeciwnika, trzeba go mieć idealnie na celowniku w momencie wystrzału.

Ciekawostką jest zróżnicowana — w zależności od trybu gry — siła poszczególnych broni. Hyper blaster w deathmatchu ma o 50% większą skuteczność niż w trybie single player! Podobnie jest z resztą — od pistoletu począwszy, na BFG10k skończywszy. Zapamiętajcie to, co teraz powiem: jeżeli na mapie jest BFG, starajcie się mieć je w posiadaniu tak często, jak to tylko możliwe.

Osobną kwestią są zbroje. Są trzy typy pancerzy, każdy ma „pojemność bazową" i „pojemność maksymalną". Zielona (jacket armour) ma moc 25 i daje się podładować do 50. Żółta (body armour) — odpowiednio 50 i 100. Czerwona (combat armour) — 100 i 200. Moc zbroi zwiększamy do pełnej pojemności poprzez branie kolejnych egzemplarzy (niekoniecznie tego samego typu). Dodatkowo można zbierać tzw. armor shards, dodające punkty pancerza nawet ponad teoretyczny limit. Istnieje też tarcza energetyczna, chroniąca doskonale przed niektórymi (laserowymi) rodzajami pocisków.

Walka w deathmatchu (maksymalnie 64 osoby) nie różni się diametralnie od tej z pierwszej części gry. Początkowo irytująca jest, że mimo posiadania rakietnicy (której pociski są wolniejsze i słabsze) można zginąć od strzału ze zwykłego UZI lub dwururki. Na tym jednak polega nowa filozofia gry, moim zdaniem dobrze przemyślana. Dzięki urządzeniom takim jak silencer (tłumik uciszający każdą broń), pojawiają się nowe taktyki — strzały znikąd. Quake2 w deathmatchu to zupełnie inna gra i nie można jej bezpośrednio porównać z pierwszą częścią. Mnie obie podobają się co najmniej tak samo, jednak im dłużej gram, tym bardziej doceniam młodszego braciszka.



CO DALEJ?

W chwili gdy to czytacie, pod adresem qw.reset.com.pl działa już serwer Quake2, na którym można sprawdzić swe umiejętności w walce z żywymi przeciwnikami. Przed grą zajrzyjcie na strony serwera: http://qw.reset.com.pl/quake/

Społeczność kwakowa żyje i ma się świetnie. Codziennie ukazują się nowe modyfikacje, mapy, trochę rzadziej konwersje. Trzymam rękę na pulsie: za miesiąc w Quakeworld znajdziecie wszystko, co trzeba wiedzieć o Quake2.

Na koniec powiem jeszcze: Quake2 to gra roku. Bez dwóch zdań.

WYDAWCA: Activision
PRODUKCJA: id Software
DYSTRYBUCJA: Optimus S.A.
CENA: 159 zł
UWAGI: Standard, według którego będziemy oceniać gry akcji do końca tego tysiąclecia.

NA TYCH PARĘ GODZIN
NAWET SKOŃCZONY
PANTOFLARZ
STAJE SIĘ GROŹNYM
TYRANEM.

Age of Empires

rozwijaj się, by wojować

M.M.

„Ateńscy stratedzy (strategoi) byli corocznie wybierani na Zgromadzeniu przez podniesienie ręki. (...) Spoczywała na nich odpowiedzialność za obronę i zapewnienie bezpieczeństwa Aten, co miało zasadnicze znaczenie dla przetrwania państwa. Fortyfikacje i zaopatrzenie w broń, uzbrojenie, zarówno sił lądowych, jak i morskich, pobór żołnierzy i marynarzy oraz nakładanie podatków na cele wojskowe, wszystko to podlegało ich kompetencjom."

John Warry
„Armie świata antycznego."

Strategoi wybierani przez starożytnych Ateńczyków byli największymi w swojej okolicy umysłami strategii. Dziś i ty, dzięki grze AGE OF EMPIRES firmy Microsoft możesz do nich dołączyć, stać się panem, władcą i głównym strategoi jednego z potężnych, antycznych imperiów. I to wszystko nie wychodząc z pokoju.

AOE to strategia czasu rzeczywistego, bardzo podobna pod względem obsługi i schematu gry do wielkich hitów, takich jak słynny WARCRAFT czy WARCRAFT II. Rozwijamy cywilizacyjnie naszych poddanych, odkrywamy coraz to nowsze technologie i umacniamy swą potęgę militarną. W WARCRAFT mieliśmy do wyboru jedną z dwóch stron, tutaj kierujemy dziejami jednej z dwunastu starożytnych cywilizacji. Występują: Grecy, Babilończycy, Asyryjczycy, Sumerowie, Shang, Choson, Yamato, a także Egipcjanie, Fenicjanie, Hetyci, Minojczycy i Persowie. Zabrakło Rzymian — widać odegrali za małą rolę w historii świata.

Obejmując dyktaturę nad wybranym imperium musimy najpierw zdecydować, w jakim systemie chcemy zagrać — single player czy multiplayer. W trybie single player wybieramy jedną z czterech kampanii: Ascent of Egypt Learning Campaign — dla początkujących faraonów, Glory of Greece- dla kochających podboje Ateńczyków, Voices of Babylon — dla uduchowionych przywódców oraz Yamato Empire of Rising Sun — dla tych, którzy pozostają pod wpływem wschodnich ideologii.

Grę w trybie multiplayer możemy prowadzić zarówno z sieciowymi przeciwnikami, jak i z samym komputerem (24 scenariusze). Wtedy (oraz w Death Match) sami ustawiamy współczynniki mapy, takie jak zasób złóż, poziom trudności, liczba graczy — max. 8, warunki zwycięstwa, rodzaje cywilizacji biorących udział w rozgrywce.

Najważniejszy jest jednak wybór naszej cywilizacji, a nie jest wcale obojętne, nad którą obejmiemy przywództwo. Każda z wymienionych wcześniej nacji ma odmienne atrybuty. Tak też najsilniejszą potęgą morską są Grecy i Egipcjanie, posiadający wszystkie dostępne nawodne jednostki; Shang nie posiadają floty wojennej — tylko statki kupieckie i rybackie, ale za to dysponują armią przeszkolonych łuczników, których Grecy w ogóle nie mają. Sumerowie nie operują żadną jazdą konną, w której miłują się Persowie, a Fenicjanie jako jedyni zdolni są wystawić do boju wszystkie możliwe rodzaje piechoty. Jeśli więc kochasz kawalerię, wybierzesz przodków Chomeiniego; jeśli kochasz morską wojaczkę — postawisz na Achajów.

Dzidą ich, maczugą, a później i mieczem.

Strategiczną przygodę rozpoczynamy zazwyczaj w epoce

kamiennej. Naszymi poddanymi na początku są słabi osadnicy-myśliwi, którzy potrafią zrazu wykonywać tylko parę podstawowych czynności, takich jak: zdobywanie jedzenia, zbieranie drewna, budowanie centrum osady, stawianie szałasów, składzików oraz baraków ze ściętych drzew. (Polując trzeba uważać, gdyż może się też tak zdarzyć, iż nasz myśliwy stanie się obiadem rozzłoszczonego lwa lub krokodyla). Nasze wojsko (mocne słowo) w tym czasie to jedynie dżentelmeni z maczugami.

Celem gry jest oczywiście rozwój i przejście do następnej epoki, a jest ich cztery: stone age — epoka kamienia, tool age — epoka narzędzi, bronze age — epoka brązu i iron age — epoka żelaza). Każdy skok cywilizacyjny obwarowany jest jakimiś wymaganiami. Tak też warunkiem awansowania z epoki kamienia do epoki narzędzi jest zebranie 500 jednostek jedzenia, natomiast dalsze awanse są kwestią zależną od zgromadzonych zapasów drewna i kamieni. Przechodząc z epoki do epoki mamy coraz więcej możliwości rozwoju, nowe budynki i jednostki wojskowe. Jedzenia nie zdobywamy już poprzez polowanie, ale zajmujemy się pracą na roli, a nasi myśliwi zamieniają się w farmerów.

Podczas gry nie możemy się długo zastanawiać, rozwój cywilizacji musi postępować szybko, gdyż czas ucieka, a przeciwnicy nie próżnują. Najlepsza zabawa zaczyna się już w epoce brązu, a staje się jeszcze lepsza w erze żelaza — wtedy to możemy rekrutować mnóstwo różnych jednostek wojskowych, które zapewnią nam zwycięstwo w wielu bitwach.

Zależnie od tego, jaką antyczną potęgą kierujemy, mamy do wyboru dziewięć rodzajów piechoty, siedem rodzajów łuczników (w tym łucznicy na rydwanach i słoniach), sześć rodzajów jazdy konnej, pięć rodzajów machin wojennych, siedem rodzajów morskiej floty wojennej oraz kapłana, który potrafi uzdrawiać rannych oraz umie przekonywać jednostki wroga, aby przeszły na twoją stronę.

Każda z jednostek posiada swoje atrybuty, takie jak: koszt rekrutacji, punkty zdrowia, ataku, zbroi, zasięg, prędkość przemieszczania oraz cechy specjalne, które to zmieniają się wraz z odnajdywaniem przez nas nowych technologii i ulepszaniem ekwipunku żołnierzy. Z czasem wybudowane już miasto możemy otoczyć murem, ku przestrodze ustawić wieże strażnicze (cztery rodzaje) i zabrać się za budowę jakiegoś cudu architektury.

Ach... ta grafika!

Jedną z najmocniejszych stron AOE jest z pewnością grafika, która zachwyca od pierwszych chwil po uruchomieniu programu. Każda z czterech głównych cywilizacji (Egipt, Babilon, Grecja, Yamato) stawia inaczej rozwiązane graficznie budynki, nawiązujące swoim stylem do wzorów antycznych. Ale co tam budynki, popatrzmy na jednostki! Każda postać to mały cud animacji. Nawet nieużywane – wiercą się niespokojnie. Konie stojąc wierzgają kopytami i przestępują z nogi na nogę, a jeźdźcy próbują je uspokajać.

W ruchu figurki wyglądają niemalże jak żywe. Siedząc przed monitorem, można ulec złudzeniu, iż patrzymy na realny, starożytny świat przez magiczne okienko. Ludzie polują na zwierzynę, uginają kolana pod ciężarem dźwiganych kamieni, drewna, mięsa i złota, uprawiają grządki w ogródku. Gdzieniegdzie przeleci orzeł lub jastrząb, gdzieś skubie sobie trawkę gazela, lew wylegiwuje się na słońcu, gdzie indziej słoń maszeruje ścieżką jakby nigdy nic... Wszystko wokół nas żyje.

AOE oferuje dodatkowo możliwość planowania i budowania własnych scenerii, a nawet całych kampanii za pomocą tzw. Scenerio Builder. Wybieramy sobie rodzaj terenu, lasów, zwierzyny, określamy warunki zwycięstwa oraz poziom technologiczny cywilizacji. Możemy tworzyć jeziora, góry, skały, wodospady, a nawet gotowe miasta, a także umieszczać na mapie wszystkie dostępne w grze jednostki, zarówno nasze jak i wraże. Plus za edytor scenariuszy.

Skoro mowa o arytmetyce, to AOE ma tylko jeden minus. Twórcy programu zadali sobie wiele trudu, aby budynki każdego z narodów różniły się. Nie starczyło im już jednak energii, a może fantazji, by podobną różnorodność zaprowadzic wśród jednostek. Jazda konna grecka wygląda tak jak perska, a ciężkozbrojny piechur yamato nie różni się od swego babilońskiego kolegi. Łatwiej dzięki temu połapać się w sytuacji na polu bitwy, ale trochę żal utraconych wrażeń...

Summa summarum

AGE OF EMPIRES jest z pewnością jedną z najlepszych strategii czasu rzeczywistego roku 1997. Pod względem wartości strategicznych, rozrywkowych i graficznych jest to prawdziwy meisterstuck. Na własnej skórze przekonałem się, że cysorz to ma naprawdę klawe życie.

PRODUKCJA: Microsoft

DYSTRYBUCJA: ABC Data

CENA: Jeszcze nie znana.

UWAGI: Odlotowa. Z życia (starożytnych) wzięta.

8

G POLICE

MAMUT

WITAMY W G POLICE!
NIE ZADAWAJ PYTAŃ
I BEZ GADANIA WYKONUJ
WSZYSTKIE ROZKAZY,
A ZAJDZIESZ WYSOKO!

Długo zapowiadany projekt Psygnosis pojawił się wpierw na konsoli PlayStation. Posiadacze poczciwych PeCetów otrzymali grę z miesięcznym opóźnieniem, lecz naprawdę opłacało się czekać. G POLICE wygląda świetnie, zaś gra się w nią wprost fenomenalnie. Czyżby nadszedł koniec panowania EXTREME ASSAULT?

URZĄD OCHRONY PAŃSTWA

Kiedy w XXI wieku ostatecznie wyczerpały się surowce naturalne Ziemi, wprowadzono w życie program podboju gwiazd. Niestety, wraz z rozpoczęciem kolonizacji odległych planet pojawiły się pierwsze kłopoty — oprócz stojących na porządku dziennym sporów pomiędzy konkwistadorami, solą w oku Rządu stały się częste napady kosmicznych bandytów na kursujące pomiędzy planetami karawany oraz zamachy ekstremistów i liczne akcje rebeliantów, terroryzujących otoczone ochronnymi czaszami miasta. Do życia powołana została organizacja G Police, której zadaniem było utrzymywanie porządku zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w poszczególnych koloniach. Rząd traktował jednak G Police po macoszemu i stale niedofinansowana organizacja nie była w stanie wypełniać swych powinności. Funkcjonariusze nie byli odpowiednio wyćwiczeni ani uzbrojeni. Policjanci ginęli masowo w starciach z przeciwnikami. Pomoc nadeszła w postaci „weterana" Wojny, zmodernizowanego myśliwca Havoc, który — przy odpowiedniej współpracy z jednostkami naziemnymi — wykopywał przestępcom piekło. Rozpoczęta w 2607 masowa produkcja myśliwców przeważyła szalę zwycięstwa na korzyść Rządu.

Elaine Slater była jednym z wzorowych funkcjonariuszy G Police. Niestety, prowadziła pewne śledztwo ze zbyt wielką, jak dla niektórych stojących u szczytu hierarchii policjantów, dociekliwością. Po kilku ostrzeżeniach, Elaine została zlikwidowana. Nic zatem dziwnego, że gdy weteran Wojny Jeff Slater otrzymał wiadomość o „samobójczej śmierci" siostry, od razu przystąpił do działania. Za ostatnie pieniądze załatwił sobie nową tożsamość i wyruszył do Kalisto — miasta na księżycu Jowisza, gdzie Elaine zakończyła swój żywot. Jeff doszedł do wniosku, że aby uzyskać odpowiedź wyjaśniającą zagadkową śmierć siostry, swoje dochodzenie musi rozpocząć od przepytania G Policjantów.

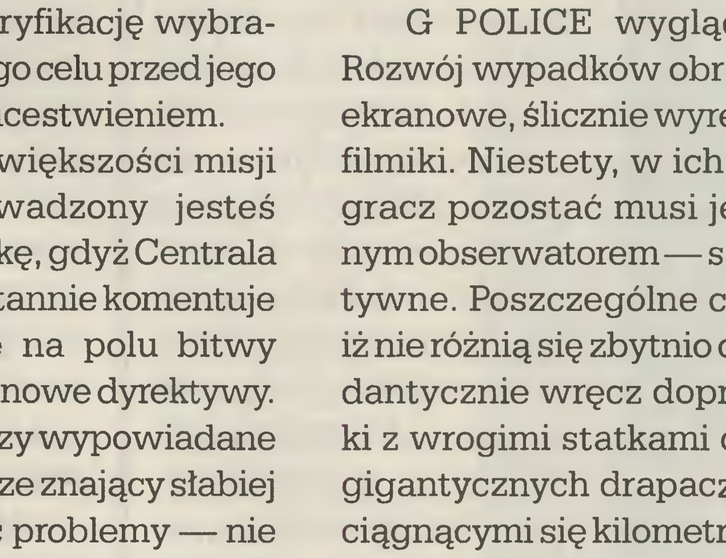
TO PROTECT AND TO SERVE

Wzorowy wygląd miasta przyszłości stworzony został przez Philipa K. Dicka („Blade Runner"), zaś definitywnie wykreowany przez Ridleya Scotta w 1982 roku, w ekranizacji powieści tego pierwszego. Od tego czasu, futurystyczne metropolie nie zmieniły się zbytnio. Trudno się temu dziwić — oświetlone milionem lamp i neonów, stale rozbłyskujące zmieniającymi się elektronicznymi tablicami informacyjnymi, stale zimne i bezduszne miasta pobudzały wyobraźnię zarówno młodych czytelników, jak i zgrzybiałych pisarzy. Porównując wygląd G POLICE z warstwą wizualną gry przygodowej BLADE RUNNER, można wręcz pokusić się o stwierdzenie, że największą różnicą pomiędzy nimi jest brak wiecznie padającego w grze WESTWOOD deszczu. Pilotując ulice Kalisto mijać będziesz sięgające nieba biurowce, stale zmieniające swoją treść billboardy, nierzadko będziesz próbował przebić się przez ogromny korek — po kil-

ku godzinach spędzonych z grą, docenisz panującą w mieście atmosferę wiecznego pośpiechu. Jeśli oglądałeś „Piąty Element" i spodobał ci się, w G POLICE poczujesz się jak w domu.

Twoim podstawowym środkiem lokomocji jest, przypominający nieco wyglądem AH-64D, myśliwiec Havoc. Czasem jednak przesiądziesz się w wóz bojowy G Police, bądź też w eksperymentalny model Mecha. Poruszając się w Kalisto, musisz pamiętać o twej przynależności do policji — nie możesz strzelać do cywilów, niszczyć mienia państwowego, zaś podczas walki musisz starać się narobić jak najmniej szkód. Havoc wyposażony został w system skanowania, pozwalający na weryfikację wybranego celu przed jego unicestwieniem.

W większości misji prowadzony jesteś za rękę, gdyż Centrala bezustannie komentuje sytuację na polu bitwy oraz podaje nowe dyrektywy. Wszystkie rozkazy wypowiadane są wyraźnie, jednakże gracze znający słabiej język angielski mogą mieć problemy — nie można włączyć napisów. Misje w grze są zróżnicowane, choć przeważająca ich część polega na ochronie kilku słabo uzbrojonych radiowozów i wskazywaniu im odpowiedniej drogi. Czasem zadanie polega na śledzeniu kogoś lub po prostu zniszczeniu wszystkiego, co wyda się podejrzane. Wrogowie działają bardzo efektownie — myśliwce atakują w uporządkowanym szyku, opadają stadem ze wszystkich stron lub samopas rzucają się do samobójczego ataku. Nierzadko zdarza się, że gdy skanujesz podejrzaną ciężarówkę, z jej naczepy wylatuje mały myśliwiec lub — co gorsza! — wysuwa się działo przeciwlotnicze. Do twej dyspozycji pozostają skrzydłowi, którzy okazują się bardzo pomocni w przypadku bardziej złożonych zadań. Na przykład, podczas gdy dowódca walczy z wieżyczkami przeciwlotniczymi, podwładni zajmują się chroniącymi działka myśliwcami.



Uzbrojenie Havoca jest bardzo efektowne. Wprawdzie na początku składają się nań jedynie obrotowy karabin i kilka niekierowanych rakiet, lecz wraz z rozwojem akcji arsenał powiększa się o m.in. działko plazmowe, pociski termiczne lub bomby wysadzające w powietrze całe wieżowce! Podczas każdej misji można się raz dozbroić, jednakże zalecam czynić to tylko w chwilach największego spokoju — podczas, gdy Havoc unosi się nad platformą ładunkową, gracz traci nad nim kontrolę. A wrogowie nie marnują czasu.

BLADE RUNNER

G POLICE wygląda ślicznie. Rozwój wypadków obrazują pełnoekranowe, ślicznie wyrenderowane filmiki. Niestety, w ich przypadku, gracz pozostać musi jedynie biernym obserwatorem — są nieinteraktywne. Poszczególne części miasta, mimo iż nie różnią się zbytnio od siebie, zostały pedantycznie wręcz dopracowane. Pojedynki z wrogimi statkami odbywają się na tle gigantycznych drapaczy chmur, pomiędzy ciągnącymi się kilometrami rurami oraz nad zatłoczonymi autostradami. Wszystkie występujące w grze obiekty są doskonale cieniowane, zaś eksplozje stanowią prawdziwe dzieło sztuki! Przy trafieniu, z pojazdów odpadają kawałki karoserii, zaś po efektownym wybuchu — na ziemię spada deszcz powyginanych części kadłuba i zwęglonych elementów kabiny. Pojazdy mrugają tysiącami świateł, policyjne reflektory rozpraszają ciemność, zaś wyloty silników maszyn — jak w WIPEOUT 2097 — zakończone są niebieskimi ognikami. Także i w efektach świetlnych widać wyraźną fascynację filmem Ridleya Scotta o łowcy androidów — z dachów niektórych budynków wydobywają się co jakiś czas fontanny ognia! Gra jest niesamowicie efektowna i z pewnością na długo pozostanie w pamięci posiadaczy akceleratorów graficznych opartych na chipie 3Dfx, gdyż jedynie z nimi G POLICE zechce ruszyć. Na szczęście, znaczna część gry podlega modyfikacji — można zmienić nawet zamglenie i natężenie ruchu w mieście! Przy wszystkich detalach ustawionych na maksimum, P133 zaczyna się krztusić i kierowanie pojazdem nabiera znamion szaleństwa. Zalecane jest także używanie szybkiego czytnika CD. Przy czteroprędkościowym, niektóre animacje potrafią nieprzyjemnie podskakiwać.

Zgodnie z wiadomością aktualną w styczniu 1998 roku, Psygnosis radykalnie zmieniło swoją politykę. Projekty uznane przez dyrekcję firmy za mierne lub też średnie (!!!) zostały anulowane, przetrwały jedynie najmocniejsze. Grając w G POLICE jak na dłoni widać, dlaczego ten projekt nie został wstrzymany. Naprawdę to widać. Jak na dłoni.

PRODUKCJA: Psygnosis

DYSTRYBUCJA: CD Projekt

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Doskonała zabawa dla wymagających graczy. Absolutna rewelacja!!!

Close Combat 2

TYM RAZEM KOMPUTER NAPRAWDĘ ZASŁUGUJE NA STANOWISKO GŁÓWNODOWODZĄCEGO.

Lądowanie w Arnhem zmieniło losy II wojny światowej — Niemcy stanęły w obliczu klęski. Operacja ta do końca była najbardziej strzeżoną tajemnicą aliantów. Lądowanie w Normandii musiało być zakończone powodzeniem. Jeśli chcesz stać się uczestnikiem tych wydarzeń — zagraj w Close Combat 2: Bridge too far.

TROCHĘ HISTORII

Inwazja znana jako operacja Market-Garden rozpoczęła się 17 września 1944 roku i trwała 10 dni. Plan marszałka Montgomery'ego był ryzykowny. Opierał się na założeniu, że zrzut skoczków w dzień da element zaskoczenia, tak pożądany w planach zajęcia przyczółków w okolicy Arnhem. W Normandii zrzucono 35.000 ludzi, których zadaniem było zajęcie i utrzymanie kilku mostów. Przejęcie mostów umożliwiło przejazd wojsk alianckich w kierunku Niemiec. W akcji uczestniczyła czynnie jednostka polska pod dowództwem gen. S. Sosabowskiego. Była to 1 Polska Samodzielna Brygada Spadochronowa. W czasie walk Arnhem uległo prawie całkowitemu zniszczeniu — to coś mówi o natężeniu walk w tym rejonie. Jakby na to patrzeć — jest to wycinek historii wart poznania, choćby ze względu na udział Polaków.

INTERFEJS UZYTKOWNIKA I GRAFIKA

Zaraz na początku zostaniesz zalany mnogością opcji w głównym menu.

Nie przejmuj się jednak,

wszystko jest przejrzyste i solidnie pogrupowane, tak że nie będziesz miał problemu z rozpoznaniem co i jak. Jeśli masz jakiekolwiek wątpliwości co do dalszych kroków, to możesz odpalić sobie Helpa. Informacje tam zawarte są zebrane w parę działów, każdy z nich jest osobną teką wiadomości. Znajdziesz tam wszystko: począwszy od wprowadzenia w grę, poprzez omówienie sterowania, ustawienia softwarowego, taktyki bitew, oddziałów, kampanii i broni a skończywszy na historycznym rysie całej II Wojny Światowej wraz z lądowaniem w Arnhem. Największą radochę sprawiły mi obrazki broni używanej w czasie lądowania w Normandii, a także odgłosy jakie wydaje każda z opisywanych broni.

Takie podejście do sprawy rozsadza nieco sztywne ramy tego typu gier, a o to przecież chodzi. Ciekawą rzeczą jest również możliwość odsłuchania w Helpie wszystkich meldunków żołnierzy. Do wyboru meldunki amerykańskie, angielskie, polskie i niemieckie. Dla nas Polaków śmieszną rzeczą jest słuchanie meldunków pochodzących od Polaków, a w języku angielskim. Jestem jednak zbyt słabo osłuchany z tym językiem, aby stwierdzić czy nagrania te zalatują polskim akcentem, czy nie. Help naprawdę zasługuje na uwagę z jednego ważnego powodu — doskonale wprowadza w grę.

W środkowym oknie ujrzysz pole bitwy z lotu ptaka (można obraz powiększyć, ale wtedy dostaje nagłej pikselozy). Jednostki pogrupowane są

w małe oddziały. Widziane z góry, są nie do odróżnienia — dopiero dodatkowe okna na dole

ekranu pomogą ci zorientować się w sytuacji i uzbrojeniu oddziałów.

Pierwsze z okien pokazuje, co dana jednostka robi i w jakiej jest sytuacji. Drugie podaje szczegółowe informacje o każdym żołnierzu z takiej formacji, trzecie zapoznaje z przewijaną listą rozkazów, czwarte jest po prostu miniaturką mapy terenu, a ostatnie, piąte, umożliwia szybkie zbliżenie danego punktu mapy. Sterujesz na poziomie pojedynczego oddziału (wystarczy zaznaczyć wybraną jednostkę w pierwszym oknie lub — na polu bitwy — klikasz na którymś z żołnierzy), prawy przycisk myszy otwiera podręczne menu z podstawowymi rozkazami.

Za pomocą tych rozkazów możesz wykonać każdą operację. Uwaga — w tej grze nie można wysłać ludzi ot, tak sobie, w jakimkolwiek kierunku. Każdy rozkaz musi być gruntownie przemyślany. Gdy zaczynasz misję, powinieneś porządnie zbadać teren. Zanim poślesz ludzi do budynku, sprawdź czy kogoś tam nie ma. Możesz to wykonać np. kierując ogień karabinów w stronę budynku. Jeśli nikt nie odpowiada, można ruszać.

OPRAWA MUZYCZNA

W przerwach pomiędzy misjami możesz posłuchać marszowej muzyczki, natomiast w czasie walki towarzyszą ci już tylko odgłosy bitwy i krzyki żołnierzy. Wspominałem wcześniej o możliwości odsłuchania wszystkich rodzajów meldunków — w czasie walki może ci się to przydać. Mnogość dźwiękowych komunikatów na początku wprowadza chaos, ale z czasem nauczysz się wyławiać w zgiełku ten meldunek, na który czekasz. Niemcy odzywają się w swoim własnym języku, Alianci gadają po angielsku. Przydałaby się bogatsza oprawa muzyczna, ale czy jej ubóstwo przesądza o wartości gry strategicznej? Chyba nie...

MĄDROŚCI KOMPUTERA

Systemowi sztucznej inteligencji w CC2 nie mogę zarzucić dosłownie nic, jednostki sterowane przez komputer zachowują się bardzo naturalnie. Jeśli ostrzeliwuję się z flanki nie odsłaniając na razie głównego trzonu sił, to komputer w żadnym wypadku nie posunie się do przodu bez sprawdzenia terenu. Z drugiej strony, sam komputer stosując tę metodę wysyła z boku czołgających się żołnierzy. Zaskoczenie czasem jest zupełne. Stałym numerem jest już dla mnie pozostawienie przez komputer nieaktywnych żołnierzy w jakimś budynku na mojej linii natarcia. Wcześniej czy później podchodzę pod taki budynek, a komputer, skwapliwie to wykorzystując, zasypuje mnie pociskami.

Co do wydawania rozkazów własnym żołnierzom, nie jest to taka łatwa sprawa jak mogłoby się zdawać. Otóż, tak jak to ma miejsce w prawdziwej walce, nie każdy wykonuje rozkazy bez gadania. Ma na to wpływ wiele czynników. Niektórzy wykonają rozkaz bez oporu, inni wykonają go, ale w sposób zupełnie odmienny od oczekiwanego, nie wypełnią go w całości lub zignorują rozkaz i uciekną z pola walki. Tak więc jedną z najważniejszych rzeczy jest morale żołnierzy. Dzięki temu rośnie realizm: wiadomo że nikt nie będzie czekał w czasie walki na twoje rozkazy, a część wydarzeń rozegra się sama, np.: ukryci żołnierze otworzą ogień do wroga, gdy tylko podejdzie on na dogodną odległość. Żołnierze reagują na twoje rozkazy „z głową", jeśli wprowadzisz ich na pole gdzie znienacka zostaną ostrzelani — zapomną o rozkazach i zaczną się wycofywać. Z czołgami natomiast sprawa się komplikuje, bo czołg bardzo łatwo może wjechać w pułapkę. Po prostu, jego pole widzenia jest na tyle ograniczone, że w stopniu o wiele mniejszym niż piechota ma zdolność zauważenia obcych jednostek. Wypada tylko stosować kombinację piechoty i czołgów.

ZAKOŃCZENIE

Objętość tego artykułu nie pozwala na omówienie wszystkiego np. sprawy różnego sposobu zakończenia bitew, czy też gry w trybie multiplayer. Zostawmy też obóz treningowy, w którym możemy wyszkolić się na żołnierza, który śmiało może dowodzić skomplikowanymi nawet operacjami. Podsumujmy: jest to gra o wysokim stopniu realności, ale nie stwarzająca problemów w sterowaniu. Jej interfejs jest przejrzysty i łatwy w obsłudze. Niestety realność pola walki i prostota sterowania stworzyła (o ironio!) trudny orzech do zgryzienia dla dowodzącego. Masz do obsłużenia wielkie pole walki, w każdym zakątku którego coś się dzieje, a ty musisz nad wszystkim panować — ale czy ktoś kiedyś powiedział, że dowodzenie to łatwy kawałek żołnierskiego chleba?

PRODUKCJA: Microsoft
DYSTRYBUCJA: ?
CENA: jeszcze nie znana
UWAGI: Rozbudowana sztuczna inteligencja, duży realizm pola walki

8

WING KAYTECK COMMANDER:

PIĄTY ODCINEK SERIALU O PERYPETIACH W KOSMOSIE JEST RÓWNIE CIEKAWY JAK CZTERY POPRZEDNIE. MOŻE JEDYNIE ZMIANA REŻYSERA NEGATYWNIE WPŁYNĘŁA NA CAŁE WIDOWISKO...

ONI...

Okazało się, że istnieje rasa straszniejsza niż Kilrathi. Obcy wkroczyli w znany kosmos przez wielką gwiezdną bramę. Niestety, nie mam pojęcia skąd wzięła się brama. Pierwszy kontakt z Obcymi mieli Kilrathi. Dla kotów było to dosyć nieprzyjemne spotkanie, bowiem w jego wyniku stracili kilka zamieszkanych planet i znaczącą część swej wojennej floty. Wyszło na to, że dumni wojownicy imperium Kilrath z całą swoją krwiożerczością i bezwzględnością są przy Obcych domowymi mruczkami. Do dziś nie wiadomo, skąd przybyli Obcy, ale po tym jak wycięli w pień cały system planetarny — dokładnie wiadomo po co przyszli. Ich statki wojenne, wielkie jak kosmiczne stodoły, są w stanie jednym strzałem zniszczyć gwiezdny krążownik, a nawet lotniskowiec! To jest naprawdę coś, czego dotychczas znany kosmos jeszcze nie widział.

...ET (I TY)

Graczu, możesz zapomnieć o dumnym przemierzaniu pokładu lotniskowca w roli żywej legendy gwiezdnej floty. Zaczynasz jako żółtodziób po akademii wojskowej. Wprawdzie jesteś zdolnym żółtodziobem — masz pierwsze miejsce w rankingu — ale w oczach doświadczonych pilotów niewiele to znaczy: twój dzióbek i tak jest dla nich żółty niczym cytrynka. Przez całą grę będziesz więc musiał się wykazywać, gdyż niezmiernie trudno jest pozyskać szacunek starego wojska, które ma za sobą niejedną bitwę z kotami.

Nazywasz się Casey i wraz z kumplem o urzekającym pseudonimie Maestro zostajesz zaokrętowany na gwiezdnym lotniskowcu Midway. Szybko okazuje się, że twój lotniskowiec jest jedyną jednostką Konfederacji, która znajduje się w rejonie operowania Obcych. Sytuacja niezwykle szybko zaostrza się i Midway staje się ostatnią deską ratunku (o ile lotniskowiec może być deską — przyp. autora) dla całej galaktyki. Pierwsze misje pokazują, że nowy przeciwnik jest bardzo wymagający. Wspomagani przez nieznaną technikę piloci Obcych są jeszcze niebezpieczniejsi niż doborowe klany kotów.

I FILM

Nowy Wing Commander jest dziełem Franka Roana, który zaprowadził swoje porządki w grze. Tym razem gra nie jest dwutorowa. Część filmowa, która dość skutecznie udawała w poprzednich dwóch edycjach interaktywny film, ustąpiła wstawkom, które jedynie ilustrują grę i nadają jej fabułę. Wstawki pokazują reakcję załogi na twoje różne poczynania w kosmosie oraz bu-

dują klimat przedstawiając ekspansję Obcych. Cała gra mieści się na trzech kompaktach — nietrudno więc zgadnąć, że łączny materiał filmowy w tej edycji jest krótszy niż zwykle.

Filmy, już zwyczajowo, przygotowane są na wysokim poziomie. Szczególnie pod względem technicznym (obróbka, konwersja, kompresja), widać rozwój technologiczny. Autorzy wstawek podeszli do zagadnienia bardzo profesjonalnie — pracę komputerowych scenarzystów w znacznej mierze zastąpił prawdziwy filmowy plan. Niestety, odbiło się to niekorzystnie na stopniu złożoności gry. Cały lotniskowiec zmalał do czterech pomieszczeń: bar, szatnia pilotów, sala odpraw i kawałek hangaru. Na tym okręcie naprawdę można nabawić się klaustrofobii!

W grze aktorów wyczuwa się nierówne zaangażowanie, żeby nie powiedzieć — różnicę talentów. Co prawda Maniac ożywia

film, a Hamil przypomina stary klimat, ale to nie wystarcza. Prawdopodobnie filmy „spłycił" schematyczny scenariusz, który niemalże nakazuje aktorom jednoznaczne przekazywanie wszelkich emocji. Generalnie całe widowisko jest pod względem emocjonalnym czarno-białe, zaś wszelkie wydarzenia powiązane są w aż za logiczne łańcuchy przyczynowo-skutkowe. Dla młodszych graczy jest to jak znalazł — mogą łatwo wczuć się w kosmiczną przygodę. Starsi fani serii Wing Commandera, który egzystuje na rynku już od paru ładnych lat, mogą być zaskoczeni tą delikatną, acz stanowczą zmianą. Główny bohater jest przekonywający, jedynie niekiedy zbytnio poddaje się czarno-białej konwencji. A swoją drogą: aparycję to on ma jak na prawdziwego nowicjusza przystało.

I JESZCZE AKCJA

I właściwie dopiero tutaj dochodzimy do sedna gry: symulatora kosmicznych walk. Przed każdym lotem czeka cię odprawa. Z reguły założenia każdej misji są dosyć proste i zawierają się w „Leć według wyznaczonej trasy i dokop każdemu Obcemu jakiego wykryjesz". Niekiedy zdarzają się misje, w których będziesz pełnił rolę eskorty lub dokonywał zwiadów (to za sterami myśliwca. Jako pilota bombowca czekają cię długie, pełne nerwów namierzania torped i dzikie uniki w ogniu wieżyczek laserowych.).

Charakter gwiezdnych zmagań pozostał nadal zręcznościowy, ale trzeba przyznać, że ta edycja jest trudniejsza niż dwie poprzednie. Tym razem możesz czuć się panem przestrzeni jedynie na najniższym poziomie trudności. Potem sprawa się komplikuje i każda misja staje się coraz większym wyzwaniem. A trzeba dodać, że trudność walk rośnie wraz z rozwojem sytuacji — Obcych po prostu jest wciąż więcej i więcej. Warto więc przed rozpoczęciem prawdziwej zabawy nieco potrenować w symulatorze, który stoi w barze. Pamiętaj też, żeby przeczytać sobie dane techniczne wszystkich typów broni, co zaoszczędzi ci głupich pytań w stylu „Jak to działa?" podczas gorącej wymiany ciosów z Obcymi. Interfejs i klawisze sterujące pozostały praktycznie takie same, tak więc osoby, które walczyły przeciwko Kilrathi z łatwością podejmą nowe wyzwanie. W nowy, ciekawy i wygodny sposób rozwiązano zarządzanie energią twojej maszyny.

Symulator walk jest bardzo efektowny. Pod względem technicznym wszystko wygląda bardzo cacy — ładnie, kolorowo, ogniście i z wieloma detalami. Celne laserowe strzały przemieniają się w skrzące wyładowania na ochronnych polach siłowych. Rakiety ciągną za sobą widowiskowe pióropusze gazów, zaś różnorodność eksplozji jest aż zaskakująca. Gra wykorzystuje karty oparte na chipie 3Dfx i właśnie z taką kartą prezentuje się najlepiej. Trzeba przyznać, że programiści Origin wypracowali bardzo sprawny system zarządzający symulatorem. Całkiem przyjemnie da się grać na zwykłym P133 z 32MB RAM. Biorąc pod uwagę efektowność programu i jakość innych gier -jest to duże osiągnięcie. Gra pracuje tylko w podwyższonej rozdzielczości, co owocuje bardzo dopracowanym wyglądem wszelkich dużych celów. Zarówno wielkie statki gwiezdne Obcych, jak i własny krążownik prezentują się niezwykle okazale. Szkoda tylko, że podczas walki z myśliwcami przeciwnika praktycznie nie można zobaczyć wrogiej maszyny z bliska — perspektywę opracowano tak, że cały czas pojazd wydaje się być niewielki. Chociaż, biorąc pod uwagę kosmiczne prędkości i odległości, takie rozwiązanie nie powinno dziwić.

PRODUKCJA: Origin

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Potęgę Obcych okiełzna tylko magia Voodoo.

8

I NA KONIEC — KONIEC

Wing Commander: PROPHECY to bardzo dobra gra. Porównując ją z dwoma poprzednimi edycjami trzeba zaznaczyć, że część filmowa zmieniła swój charakter. Poza tym, fabuła kosmicznej opowieści bardzo subtelnie nawiązuje do poprzednich edycji. Jest to więc doskonała opowieść dla młodszych graczy, którzy dopiero zaczynają swą przygodę w świecie wykreowanym przez lata w kolejnych grach pod tytułem WING COMMANDER. Nowa produkcja ORIGIN jest jedną z tych gier, które kosztują równie wiele, ile są warte. Polecam...

BAMSE

DREAMS to REALITY

TA GRA UDOWADNIA, ŻE MARZENIA GRACZY TEŻ CZASEM SIĘ SPEŁNIAJĄ.

Nie po raz pierwszy firma CRYO stworzyła grę, która zachwyca nas perfekcją oprawy wizualnej. Po świetnych TALES OF ATLANTIS i WERSAL 1685, przed UBIKiem, który również ma się wyłamać z wszelkich kanonów, mamy DREAMS TO REALITY — grę przygodowo-zręcznościową utrzymaną w konwencji TOMB RAIDER i MDK.

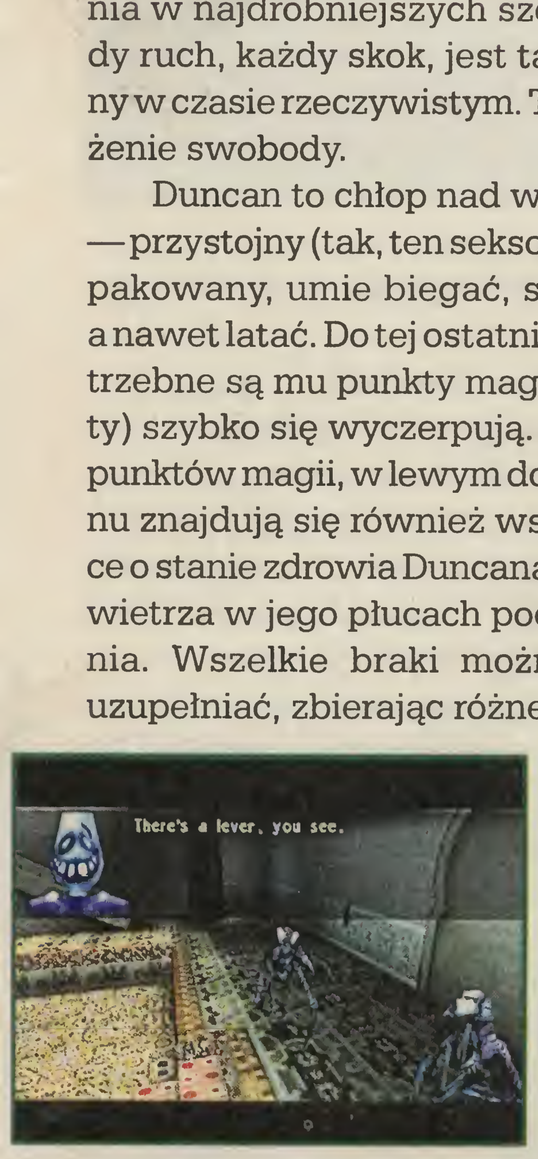
Gracz wciela się w postać Duncana — silnego mołojca o niebanalnej aparycji. Jego zadaniem jest pokrzyżowanie planów organizacji szalonych naukowców, którzy postanowili wykorzystać wiedzę pięciu najwyższych kapłanów starożytnego Egiptu w celu przejęcia kontroli nad światem marzeń i snów wszystkich ludzi. Duncanowi udało się wskoczyć do tego świata dziesięć lat po nich. Wiadomo tylko jedno. To właśnie tam, w urojonej krainie marzeń, można znaleźć sposób na powstrzymanie złych uczonych. Jeśli to się nie uda, być może wszyscy ludzie na Ziemi co noc będą mieć koszmary senne.

Wstęp był jedynie uwerturą do nadchodzących zachwytów nad szatą graficzną. Przejdę więc do sedna. System OMNI 3D, opracowany przez firmę CRYO, jest cały czas ulepszany. W WERSALU 1685 i TALES OF ATLANTIS drażnił mnie bardzo fakt, iż nie mogłem spojrzeć pionowo do góry czy też w dół oraz to, że chodziłem po zaprogramowanych ścieżkach. Kompletny brak swobody ruchów. Tu jest odwrotnie. Gracz czuje się wolny jak ptak. Można wszędzie zajrzeć, zerknąć na każdy przedmiot z dowolnego punktu widzenia. Ba! Nawet wyspę zawieszoną gdzieś w powietrzu, po której się poruszamy, można obejrzeć od dołu — wystarczy pofrunąć poniżej poziomu gleby i popatrzeć w górę. Grafika jest oczywiście generowana w czasie rzeczywistym, co daje możliwość oglądania akcji z jednej z pięciu kamer. Ich praca jest rewelacyjna. Podstawowe ustawienie kamery zakłada oglądanie pleców Duncana i tego, co przed nim. W momencie, kiedy bohater podejdzie do ściany i stanie do niej tyłem, kamera leci do góry, obiega go i ląduje po drugiej stronie, pokazując go nieco z boku. Kamera nie przejdzie przez ściany, musi je jakoś ominąć. To pozwala nam dogłębnie odczuć ten trzeci wymiar. Ściany nie są już tylko czymś, co widać na ekranie — ich obecność jest namacalna.

Wiele elementów, zwłaszcza tła, jest nieco rozmytych — sprawia to wrażenie pewnych niejasności, tajemnic, które kryje w sobie świat snów. Czy jest to efekt zamierzony? Nie wiem, mogę jedynie stwierdzić, że takie zamazane widoki pasują do mistycznego klimatu gry. Co do animacji Duncana i pozostałej setki postaci, które pojawiają się w grze, to również jestem pełen podziwu. Zwłaszcza za perfekcję wykona-

nia w najdrobniejszych szczegółach. Każdy ruch, każdy skok, jest także generowany w czasie rzeczywistym. To potęguje wrażenie swobody.

Duncan to chłop nad wyraz rozwinięty — przystojny (tak, ten seksowny kucyk), napakowany, umie biegać, skakać, pływać, a nawet latać. Do tej ostatniej czynności potrzebne są mu punkty magii, które (niestety) szybko się wyczerpują. Oprócz licznika punktów magii, w lewym dolnym rogu ekranu znajdują się również wskaźniki mówiące o stanie zdrowia Duncana oraz o ilości powietrza w jego płucach podczas nurkowania. Wszelkie braki można rzecz jasna uzupełniać, zbierając różne przedmioty regenerujące siły. Duncan oczywiście będzie robił użytek (i to częsty) ze swoich mięśni, także w celach bojowych — dopóki nie znajdzie żadnej broni (a o to niełatwo), będą musiały mu wystarczyć jedynie pięści.



Zagadki? Jest ich bardzo dużo, bardzo różnych. Te przygodowe sprowadzają się najczęściej do przynoszenia niektórych postaciom jakichś przedmiotów bądź też robienia użytku ze znalezionych kluczy. Co do zręcznościowych, to oprócz lania potworów po pyskach, trzeba też wykazać się zwinnością — na przykład podczas skakania po kolumnach. Najważniejsze jest to, że praktycznie nie ma w grze przestojów, akcja cały czas posuwa się naprzód.

W normalnych przygodówkach kluczem do sukcesu jest wpadnięcie na pomysł, co zrobić z danym przedmiotem — co czasami przychodzi z wielkim trudem. Tu jest inaczej. Łatwo się domyślić, komu zanieść konkretną rzecz, choć wszelkie wskazówki są niejasne (poruszamy się przecież w świecie snów), ale zanim dotrzemy na miejsce, czeka nas wiele wrażeń związanych głównie z walką z potworami. Jeśli dodam, że świat marzeń jest ogromny (ponad 100 lokacji), to stanie się jasne, że programiści z CRYO przygotowali nam kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy.

Gra ma jedną wadę, która chyba nie dla wszystkich jest możliwa do przełknięcia — wymagania sprzętowe. Bez karty 3Dfx nie ma sensu włączać gry, chyba że ma się procesor co najmniej P166 MMX. Jedno i drugie rozwiązanie niestety dużo kosztuje, ale może warto pomyśleć nad zakupami — w nowym roku komputer bez akceleracji trzeciego wymiaru będzie można porównywać tylko z maszyną do pisania.

W powyższych ustępach starałem się wyrazić swój zachwyt nad cudem, jakie ukazało mi się przed oczami po włączeniu monitora. Wiem jednak, że uczucia którego doznałem nie sposób wyrazić słowami — tę grę po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy. Nie każę od razu wszystkim grać w DREAMS TO REALITY do upadłego — nie każdy musi przecież lubić gry w stylu TOMB RAIDERA czy MDK — ale ujrzeć to cacko powinien naprawdę każdy szanujący się gracz.

PRODUKCJA: CRYO Interactive

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Wysokie wymagania sprzętowe.

TO WIĘCEJ NIŻ FANTAZJA, PONIEWAŻ ISTNIEJE NAPRAWDĘ.
TO WIĘCEJ NIŻ GRA, PONIEWAŻ NIE MOŻESZ JEJ UKOŃCZYĆ.
WYJDŹ POZA ŻYCIE JAKIE ZNASZ NA CO DZIEŃ I ZAGŁĘB SIĘ
W PRZYGODĘ FANTASTYCZNIEJSZĄ NIŻ POTRAFISZ TO SOBIE WYOBRAZIĆ.

ULTIMA ENVINYATAR Online

Ultima Online (potocznie nazywana UO) jest grą przełomową. Jest to w tej chwili jedyna gra na świecie, w którą można grać TYLKO przez Internet. Cały świat UO, Britannia, znajduje się na serwerach firmy Origin, twórcy Ultimy. Całość (jak twierdzą poplecznicy Lorda Britsha, szefa Origin) zajmuje ponad 300 GIGA na serwerach, rozsianych na razie tylko po Stanach Zjednoczonych. Na pierwszy rzut oka świat UO jest ogromny. Po bliższym poznaniu okazuje się, że jest jeszcze większy. Przemierzenie go z jednego krańca na drugi pieszo, bez zatrzymywania się, zajmuje podobno ponad 10 godzin. Piszę „podobno", bo nigdy nie chciało mi się tego sprawdzić. Pomimo, że grałem w UO już parę tygodni, ledwo udało mi się zapoznać z jednym miastem na tyle, żeby wiedzieć gdzie są najważniejsze instytucje. Podejrzewam, że pewnych zakątków Trinsic ciągle jeszcze nie poznałem...

Wracając jednak do tematu: ogromny świat nie jest jedyną zaletą UO. Ten świat jest żywy i całkiem gęsto zaludniony. Posiada własną, samoregulującą się florę i faunę. Oznacza to, że przyroda zachowuje się naturalnie, bardzo podobnie do rzeczywistej. Zbyt gwałtowna eksploatacja rud może doprowadzić do wyczerpania się złoża, tak samo zbyt częste polowania mogą doprowadzić do tego, że z okolicy całkiem zniknie zwierzyna. Realia zostały zachowane także w innych dziedzinach wirtualnego życia. Rynek kieruje się normalnymi prawami popytu i podaży. W skrócie oznacza to, że jeśli do miasta nagle zjedzie mnóstwo myśliwych, chętnych sprzedawać skóry zabitych zwierząt, to cena skór spadnie. Może także dojść do przesycenia rynku — wtedy sklepikarz wręcz odmówi kupienia towaru, który zapełnia mu magazyn. W takiej sytuacji można znaleźć skóry leżące bezpańsko w różnych częściach miasta. Sprytny gracz może pozbierać owe skóry i pojechać do innego miasta, aby zarobić trochę grosza.

Jeśli już wspomniałem o handlu, to należy powiedzieć więcej o NPCach (Not Playing Character — czyli komputerowa postać, nie biorąca czynnego udziału w grze) i o innych graczach, nazywanych dla odmiany PC (Playing Character). Zewnętrznie nie ma żadnej różnicy pomiędzy PC i NPC, ale prawda wychodzi na jaw już po pierwszej wymianie zdań. Po pierwsze, NPC odpowiadają natychmiast po zadaniu im pytania, nie muszą wstukiwać odpowiedzi na klawiaturze. Poza tym, używają archaizmów języka angielskiego jak np. „thee" albo „thou". Rola NPC w Ultimie jest bardzo duża – to właśnie oni prowadzą większość sklepów w Britanni, oni tworzą tak zwanych „statystów" tego świata, czyli wieśniaków, żebraków i najemników. W zasadzie tylko u NPCów będziemy załatwiali wszystkie sprawunki typu kupno/sprzedaż, mimo że PC także mogą prowadzić działalność handlową (tzn. mogą prowadzić sklep lub karczmę). Ostatni patch do UO umożliwił wynajmowanie NPCów do prowadzenia stałych interesów, nawet gdy my nie jesteśmy online. Znaczy to, że gdy już kupimy sobie sklep, to możemy po prostu zatrudnić w nim sobie sprzedawcę. Jest to wtedy bardzo dochodowy interes, ale potrzeba na to naprawdę ogromnego kapitału.

Powoli dochodzimy do zasadniczego pytania: jak ma się do tego wspaniałego świata sam gracz? Kim może być i co robić, aby się dobrze bawić? Oto odpowiedź: w UO nie ustalamy sobie profesji. Zamiast tego mamy do wyboru 3 wiodące umiejętności (skills). Pierwsza z nich określa nasz tytuł, np. Jaś Fasola, Novice Ranger, Teddy The Pooh, Grandmaster Fighter. Z tym zaczynamy, ale nie wpływa to znacząco na przebieg kariery. Jeśli komuś spodoba się profesja trenera zwierząt, to może próbować oswoić jakiegoś, najlepiej niegroźnego zwierzaka, aż do skutku (czyli aż skill Animal Taming podniesie mu się do poziomu pozwalającego na oswojenie czegokolwiek).

Gdy będziemy trenowali odpowiednią umiejętność wystarczająco długo, może się okazać, że stała się ona naszym nowym zawodem. Zupełnie jak w prawdziwym życiu umiejętności wzrastają bardzo szybko gdy są niskie, a gdy osiągają poziom niebezpiecznie bliski maksimum — tempo ich wzrostu drastycznie spada. Tak się dzieje, gdy używamy jakiejś umiejętności bardzo często. W przypadku, gdy nie używamy jakiegoś skilla przez dłuższy czas, jego poziom nieuchronnie spada. I to także jest mądre — nie można mieć postaci kompetentnej we wszystkich dziedzinach życia...

W chwili gdy nasza postać zginie (a zdarzy się tak, z całą pewnością, niejeden raz) mamy do wyboru dwie możliwości: natychmiastową rezurekcję bądź pozostanie w formie ducha. Pierwsza możliwość pozwala na zabranie własnych przedmiotów z miejsca zejścia, ale wiąże się z natychmiastowym spadkiem poziomu części umiejętności. Jeśli jednak zdecydujemy się na pozostanie w formie ducha, skille pozostaną bez zmian, ale bohater będzie musiał sam znaleźć sposób na powrót do formy cielesnej. Sposoby na dokonanie tego są trzy. Można przekonać jakiegoś wielkiego maga, aby poświęcił swój czas i składniki potrzebne do rzucenia 8-kręgowego zaklęcia RESSURECT. Znacznie łatwiej jednak będzie znaleźć jakąś kapliczkę, w której można zmartwychstać lub healera, który bezpłatnie przywróci nas do życia. Aha, jeśli mamy jakiś skill na wysokim poziomie (powyżej 80), to nie warto odradzać się w miejscu śmierci — wysokie umiejętności mocno spadają!

Koniec jednak z suchymi faktami. Powiem wam teraz, jak to NAPRAWDĘ wygląda. Otóż, zabawa jest wyśmienita pod prawie każdym względem i dla każdego. Spokojni ludzie mogą przebierać wśród najróżniejszych profesji i zajęć. Magowie poznają mnóstwo zaklęć. Wojownicy zaś, ciągle stanowią największą część populacji. Często zdarzy się, że na przykład znajomego „oswajacza" zwierząt spotkasz w jaskiniach...

Kolejnym świetnym pomysłem było umożliwienie graczom ubierania się dokładnie tak, jak im się podoba. Każda zmiana ubioru, nawet nakrycia głowy czy rękawic, zostanie odnotowana na postaci, którą się poruszasz. Gildie i klany na przykład używają płaszczy określonego koloru, czy jednego rodzaju tarcz. Niebezpiecznie jest tylko ubierać się całkowicie na czerwono — taki kolor upodobali sobie źli ludzie... oto kilka słów o nich: czasem idąc bić się z trollami, spotkasz śmierć z ręki innego gracza. Tak, tak, zmora battle.netu funkcjonuje w UO jeszcze sprawniej. Doświadczeni magowie czarnej strony spędzają sen z powiek mniej doświadczonym graczom.

Wymogi gry nie pozwalają na istnienie PK (Player Killera) nie -maga. Przed zwykłym wojownikiem, nawet konnym, można uciec, ale kiedy widzicie nieznajomego maga skandującego "Vas Flam" — wasze chwile są policzone. To jest jednak ryzyko zawodowe — w świecie musi istnieć i dobro, i zło, mówią twórcy Ultimy.

Innymi istotami, spotkanie z którymi kończy się najczęściej śmiercią gracza, są smoki. Te ogromne stworzenia zieją kulami ognia o niespotykanej mocy. Aby pokonać takiego stwora potrzeba kilku naprawdę bardzo silnych magów. Wojownicy w tym wypadku są bez szans. Byłem raz świadkiem walki smoka z ośmioma dobrymi wojownikami. Siedmiu z nich zginęło, ostatniemu udało się cudem uciec... Na szczęście większość potworów jest dużo mniej groźna. Bardzo dobry wojownik może sam się zmierzyć z ogrem albo z gigantycznym pająkiem. Troll lub gigaskorpion niezawodnie padną pod ciosami dwóch konnych rycerzy. Niemniej jednak poruszanie się samotnie po podziemiach nie jest najmądrzejszym sposobem spędzania czasu, zwłaszcza dla niedoświadczonego gracza.

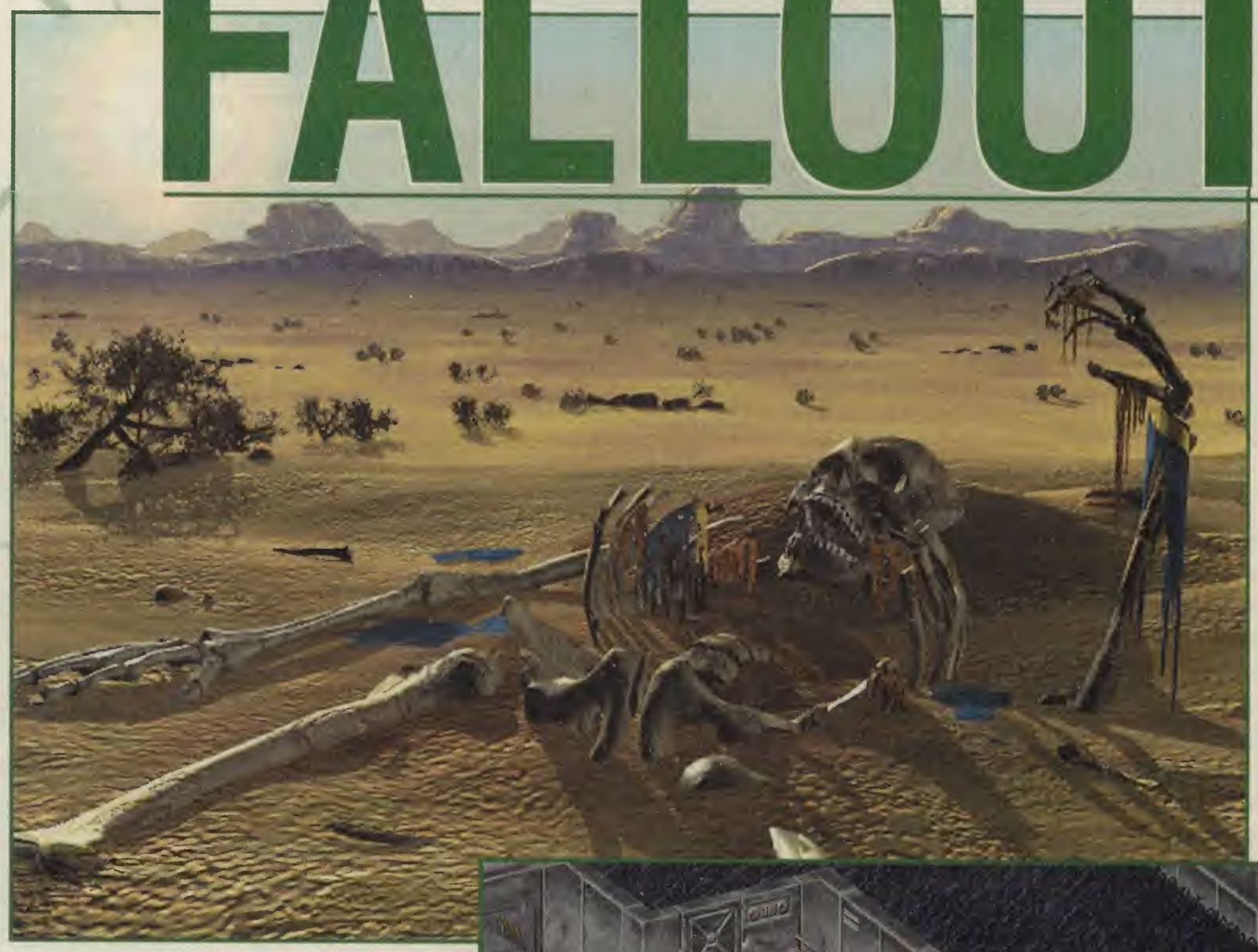
Opowieści o tym, co w Ultimie piszczy, można snuć przez długie godziny. Dodam tylko, że Ultima Online nie jest sprzedawana w Polsce. Trzeba ją ściągnąć w jakiś sposób z Zachodu. Poza tym, kupno gry to jeszcze nie wszystko. Za korzystanie z serwerów Origin, na których znajduje się świat Ultimy, musimy uiścić co miesiąc odpowiednią opłatę. Gra kosztuje ok. 40$, a każdy miesiąc użytkowania następne 10$. Dalszych informacji szukajcie na stronie http://www.owo.com. Ja tymczasem zakończę swoje dzieło tymi oto słowami: Ultima Online jest najlepszą grą RPG, w którą zdarzyło mi się grać.

Do you know when you were playing Ultima Online for too long? It's when you look through a window and ask your grandfather: what's that shiny thing? and he says

'It's the sun.'

TOMASZ PRZYJEMSKI

FALLOUT



FALLOUT, WYBITNY PRZEDSTAWICIEL GATUNKU RPG, MOŻE RZUCIĆ CO NAJWYŻEJ IRONICZNE SPOJRZENIE PRZECIĘTNEMU LANDS OF LORE 2.

ŚWIAT I MISJA

W drugiej połowie dwudziestego wieku wyczerpywanie się złóż bogactw naturalnych doprowadziło do światowego konfliktu. Ropa naftowa oraz uran były nie tylko przyczyną, ale również i główną bronią masowej wojny. Rok 2077 był początkiem końca. Starą cywilizację spotkała nuklearna zagłada.

Ziemski świat nie przestał jednak istnieć. Wielu przeżyło i ludzkość rozpoczęła mozolną odbudowę wśród zgliszcz. Ty urodziłeś się w ogromnym, nowoczesnym, znajdującym się głęboko pod ziemią schronie. W roku 2161, pomyślnemu życiu liczącej

obecnie około tysiąc osób populacji zagraża niebezpieczeństwo. Układ elektroniczny, który odpowiadał za uzdatnianie wody pitnej uległ uszkodzeniu. Rozdzielane surowo zapasy obliczone zostały na sto pięćdziesiąt dni. Jeśli do tego czasu nic się nie zmieni, krypta przestanie istnieć, a jej mieszkańcy zmuszeni będą opuścić jej bezpieczne wnętrze i szukać schronienia na nieznanej i niebezpiecznej powierzchni radioaktywnej planety. Oczy wszystkich mieszkańców podziemnego schronienia kierują się na Ciebie. Czy jesteś w stanie w ciągu stu pięćdziesięciu dni odnaleźć identyczny układ elektroniczny i przywrócić krypcie wodę? Parę dni drogi stąd znajduje się inny schron. Tam rozpoczniesz swoje poszukiwania.

GENERATOR POSTACI

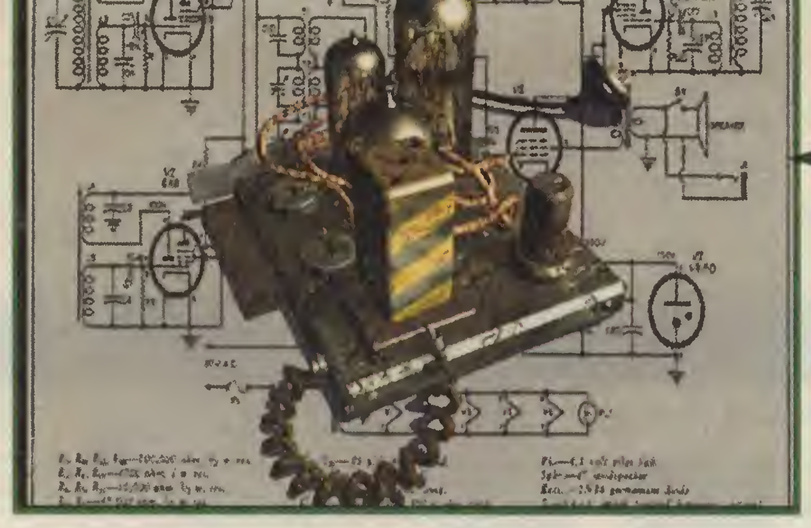
O to chodzi w RPG. Stworzyć postać jak najbardziej nam odpowiadającą, korzystając z dużej ilości dostępnych statystyk by jak dokładniej ją scharakteryzować i nadać własny unikalny styl. Wymyślić sobie kodeks moralny, a potem tylko wcielać założoną z góry filozofię życiową. Być dobrym, być złym, być neutralnym i modyfikować to w miarę potrzeb.

Postać ma siedem cech podstawowych, każda określana wartością od jednego do dziesięciu. Od nas tylko zależy, jak zechcemy podzielić przyznane nam czterdzieści punktów. Od siły zależy, ile będziemy w stanie wziąć na plecy, czy będziemy mogli sprawnie posługiwać się ciężką bronią oraz - w pewnej mierze -jak wiele będziemy posiadali punktów zniszczenia zwanych popularnie "hit points". Wysoka percepcja zapewni nam skuteczność w strzałach z dużej odległości i spowoduje, że łatwiej nam będzie czynić interesujące i cenne spostrzeżenia na temat spotykanych ludzi i otoczenia. Wysoka

wytrzymałość zagwarantuje nam jeszcze większą ilość punktów zniszczenia, a ponadto lepszą odporność na rany, zatrucia i radiację. Charyzma, to przede wszystkim wrażenie jakie będziemy wywierali na naszych rozmówcach oraz zdolność do zjednywania ich sobie; przydatna jest również w zawieraniu korzystnych transakcji. Inteligencja z kolei zagwarantuje przede wszystkim więcej opcji dialogowych. Zwinność będzie miała wpływ na inicjatywę w walce i na to, jak wiele czynności będzie można wykonać podczas tury zmagań. Szczęście... dobrze jest też mieć nieco fartu.

Poza tymi siedmioma podstawowymi cechami ważne są zależne od nich tzw. statystyki pochodne: klasa zbroi, maksymalne obciążenie, siła w walce w zwarciu, odporności, zdolność do zadania krytycznego ciosu oraz punkty akcji. Te ostatnie wykorzystywać będziemy w walce, która pozbawiona zupełnie elementu zręcznościowego będzie, jak już zostało to wspomniane, podzielona na tury. Ruch, użycie broni czy uzdrawiający zastrzyk - wszystko to będzie nas kosztować. Gdy już nie będziemy mogli (lub chcieli) wykonywać dalszych czynności, okazję do odpowiedzi uzyska przeciwnik.

Ale to nie koniec statystyk. Istnieje oprócz tego dziewiętnaście umiejętności, które zwiększać będziemy mogli po przejściu na nowy poziom doświadczenia, a czasami również i w trakcie przygody. Są to sztuka posługiwania się małymi



i dużymi pistoletami, miotaczami energii, walka wręcz, mowa, żyłka handlowa, umiejętność wygrywania w tak zwanych w grach losowych, umiejętność przeżycia w trudnym terenie, skradanie się, odnajdywanie i rozbrajanie pułapek, zdolność efektywnej kradzieży oraz włamywania się, udzielanie pierwszej pomocy (a nawet wykonywanie poważniejszych zabiegów lekarskich), szeroko pojęta nauka oraz zdolność naprawiania zepsutych urządzeń.

To wciąż nie koniec. Możemy jeszcze wybrać dwie spośród wielu interesujących, szczególnych cech charakteru takich jak: wyraźnie sprawniejsza jedna ręka lub lepsza orientacja w ciemności kosztem gorszego samopoczucia za dnia. Wybieramy jeszcze imię, wiek, płeć i w drogę!

WYPRAWA

W połowie drogi do leżącego daleko na wschodzie schronu numer piętnaście, po odparciu wielu wyczerpujących ataków wielkich agresywnych szczurów, natrafiamy na zamieszkałą przez ludzi osadę! Okazuje się, że można przetrwać także i na powierzchni. Trzeba jednak być twardym, a nie można powiedzieć tego o wszystkich ludziach z podziemnego schronienia.

W Shady Sands, gdyż tak nazywa się osada, mieszkańcy również mają problemy. Będzie okazja im pomóc, w zamian zyskując cenne informacje, przedmioty, pieniądze, punkty doświadczenia i przyjaźnie. Tak, możemy pozyskać również (nie ostatniego) towarzysza podróży, który razem z nami odtąd będzie stawiał czoła niebezpieczeństwom. Misje, jakich możemy podjąć się w świecie FALLOUT, są charakterystycznymi dla gier role-playing sub-questami. Nic nie jest obowiązkowe poza naszym głównym zadaniem, ale pomaganie innym zwykle się opłaca.

Przebieg akcji w ogromnej mierze zależeć będzie od bieżących decyzji gracza, sposobu konwersacji, tego czy ma wyciągniętą broń. Najrozmaitsze ścieżki pojawiać się będę w zależności od podjętych kroków, ale i również od statystyk gracza, czyli tego kim i czym jest. By nie zdradzać za wiele powiem tylko, że na początku możemy uwolnić osadę od plagi skorpionów, bądź to eksterminując wszystkie, bądź też zasypując wejście do ich wylęgarni przy użyciu dynamitu. A jak uwolnić porwaną przez bandę łotrów dziewczynkę? Wykupić ją, a może przekonać szefa by oddał ją za darmo? Może wykraść z więzienia, może udać ducha pradziadka szefa, może wyzwać go do walki na pięści, a może zmasakrować wszystkich lub też wystrzelać ich po kolei przez okna z karabinu snajperskiego?!

PODSUMOWANIE

Czy FALLOUT ma złe strony? Niestety, poza paroma tematami muzycznymi i - oczywiście - obowiązkowymi odgłosami przecinających powietrze pocisków, nie ma za wiele dźwięku. Mowa pojawia się tylko okazjonalnie, a udźwiękowienie gry dodało by jej wiele dodatkowego smaku... to w zasadzie wszystko co można powiedzieć złego o FALLOUCIE... Może jeszcze kilka nieszkodliwych bugów, które powinny zniknąć wraz z instalacją stosownych patchy.

Żeby ta gra o grafice do złudzenia przypominającej DIABLO dawała przeogromną radość i jeszcze "diabelniej" wciągała, nie są konieczne fajerwerki w rodzaju częstych,

błyskotliwych scen przerywnikowych (vide LANDS OF LORE2). Tutaj liczy się rpgowskie mięso. To jak gra reaguje na...odgrywanie roli! Ilość sytuacji przewidziana przez autorów. I akcja w czasie rzeczywistym, dzień i noc, a wystarczy pokręcić się trochę w jednym miejscu, by dostrzec jak czas wpływa na to, co mają do wykonania rzesze mieszkańców postnuklearnej Ziemi. I walka polegająca na strategii, a nie na młóceniu kursorem po ekranie. I fantastyczny, zaskakujący scenariusz! Intrygi, dużo tekstu, interesujące rozmowy, smaczki i aluzje do kultowego WASTELANDU i do wielu innych superfajnych rzeczy.

FALLOUT to mieszczące się na jednym kompakcie arcydzieło, uczta.

PRODUKCJA: INTERPLAY

DYSTRYBUCJA:

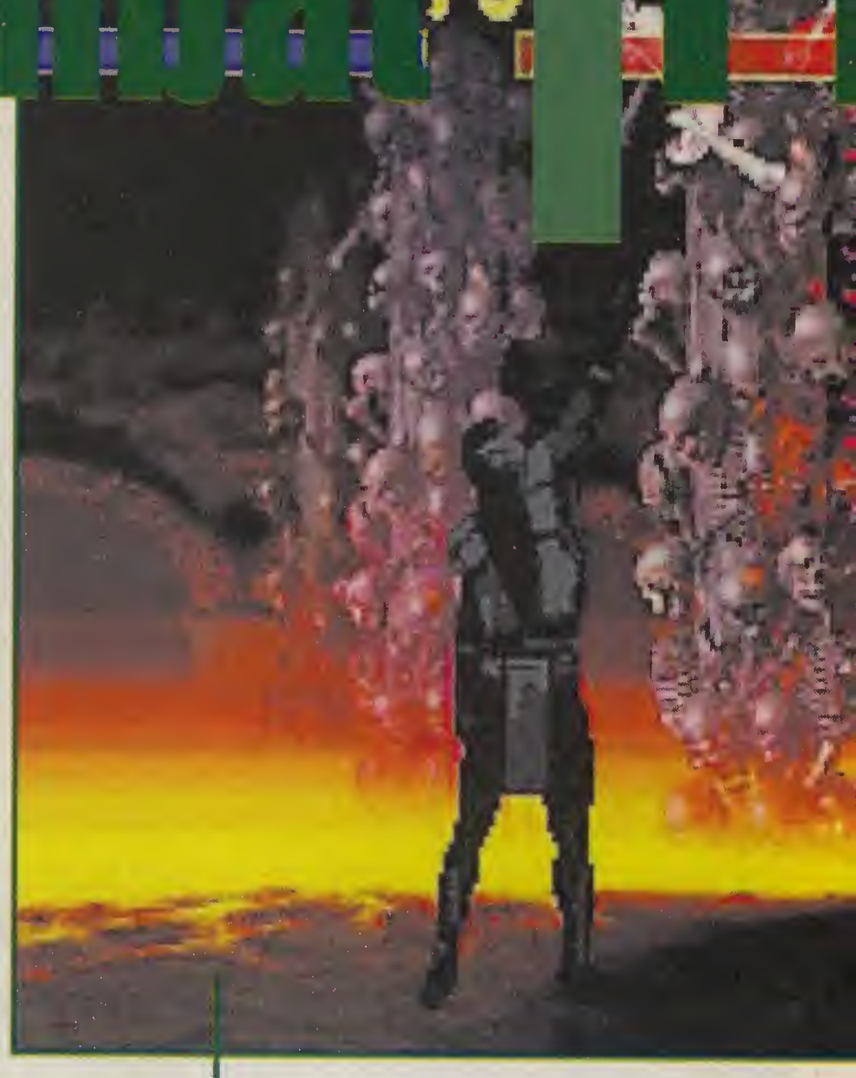
CENA: jeszcze nieznana

UWAGI: Chodzi pod DOSem i pod Windows95...

Mortal Kombat Tri

KROOGER

ZACZĘŁO SIĘ ODLICZANIE: NIM NADEJDZIE MK4 DOSTANIEMY MK3, MK2 I MK1 W JEDNYM I JESZCZE SUB-ZERO.

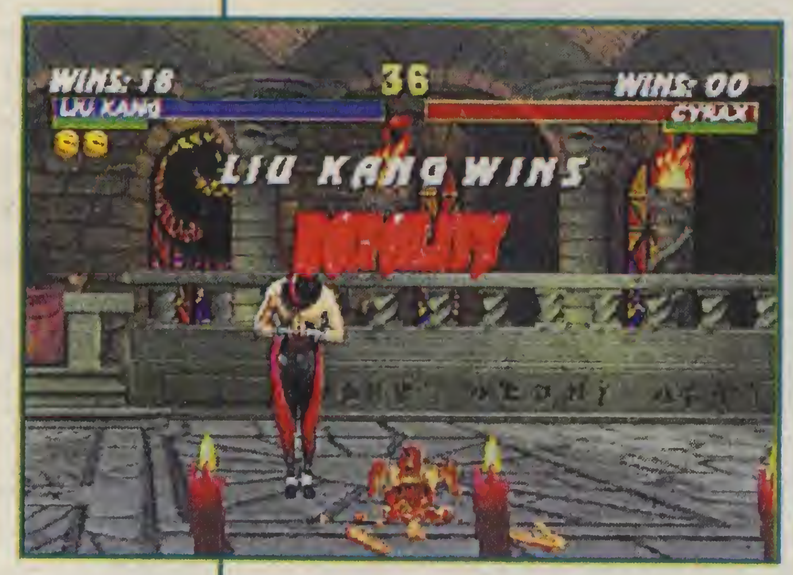


MORTAL KOMBAT 4 będzie w pełni trójwymiarowym mordobiciem. Wersja automatowa już jest, trwają prace nad konwersjami na konsolę i na komputery domowe. MKT pierwotnie ukazał się na PSX i NINTENDO 64, ale zdecydowano się pokazać grę szerszemu gronu odbiorców — i to jest strzał w dziesiątkę.

W kolejnej odsłonie turnieju zebrano 36 wojowników (wliczając w to „podwójne osobowości" o czym później) i wszystkie areny z wszystkich części MK tj. MK1, MK2, MK3 i ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (który ukazał się tylko na konsolach). Zachowano system walki: High Punch/Kick, Low Punch/Kick, Block i Run. Większość ciosów z poprzednich części pozostała taka sama, dzięki czemu grając we wszystkich turniejach jednym zawodnikiem nie musimy się uczyć jego ciosów od nowa. W każdym z turniejów dostępne są zaprogramowane combo (combination move, wywoływane wciśnięciem odpowiedniej kombinacji klawiszy), wprowadzone oryginalnie dopiero w MK3. Poza tym przybyło nowe wykończenie BRUTALITY i kilka nowych opcji.

Dla niewtajemniczonych (a są jeszcze tacy?) przypomnę, że walka w MORTAL KOMBAT odbywa się na zasadzie: dwóch wchodzi, jeden wychodzi. Po każdej wygranej walce możesz wykończyć przeciwnika na kilka różnych sposobów, zależnie jak się komu podoba. Po pojawieniu się napisu FINISH HIM można potraktować denata następująco:

FATALITY — Najbardziej brutalne z FINISH-ów, można rozrywać, palić, zamrażać, siekać, nabijać na pal, obdzierać ze skóry, wyrywać kończyny a nawet pożreć przeciwnika... uff!



BRUTALITY — Drugie co do brutalności wykończenie. Jest to seria superszybkich ciosów, po których przeciwnik efektownie eksploduje, jego zwłoki walają się po całej arenie i w ogóle jest krwawo.

SUPER UPPERCUT FATALITY — można je wykonać tylko na określonych arenach. Można więc zrzucić z mostu, wrzucić pod pociąg, do lawy czy szlamu. Po resztę wskazówek co do SUPER UPPERCUT FATALITY zajrzyj do poradnika.

ANIMALITY — twój zawodnik zamienia się w zwierzę i brutalnie rozszarpuje przeciwnika na kawałki. ANIMALITY może być wykonane jedynie w trzeciej rundzie po wykonaniu MERCY.

FRIENDSHIP — Okazanie przyjaźni, można zatańczyć, zrobić ciasto czy wycinankę. W decydującej rundzie nie możesz blokować. „Dostałeś po ryju i ja jestem lepszy, ale nie gniewaj się, OK?"

BABALITY — Zamieniasz przeciwnika w dziecko. I tu również nie możesz blokować w ostatecznej rundzie. „Idź synu potrenować"

MERCY — Okazanie litości, przeciwnik dostaje jeszcze jeden piksel życia i ostatnią szansę. Najlżejszy cios kładzie go na dechy i przygotowuje do wykonania ANIMALITY. Może być wykonane tylko w trzeciej rundzie.

Wśród 36 zawodników znajdą się tzw. „podwójne postacie". Są to zawodnicy z wcieleniami z poprzednich części: KANO i MK1 KANO, KUNG LAO i MK2 KUNG LAO, RAYDEN i MK1 RAYDEN i JAX i MK2 JAX. Każda z nich inaczej wygląda i ma inne ciosy (zostały natomiast zachowane ciosy z części, z których pochodzą). Oprócz tego można walczyć zarazem MASKED SUB-ZERO jak i zwykłym SUB-ZERO, NINJA SMOKE jak i SMOKE. Czyni to grę megagrywalną, każdy znajdzie swojego ulubionego zawodnika bez wpisywania specjalnych kodów. Moimi typami byli:

logy

PRODUKCJA: Midway

DYSTRYBUCJA: Lem

CENA: 169 zł

UWAGI: Najlepsze mordobicie 2D, gra kultowa.

8

w MK1 — SUB-ZERO, MK2 — JOHNNY CAGE, MK3 — KABAL (yeah!). W MORTAL KOMBAT TRILOGY rządzi... NOOB SAIBOT, koleś wymiata niesamowicie, jest superszybki i ma zabójcze combosy, simply the best (NOOB SAIBOT był ukrytą postacią w MK2). Poza tym widać, że w grze dominują wojownicy ninja, jest ich kilku i są naprawdę dobrzy. Poza tym JOHNNY CAGE nie jest już grany przez fenomenalnego DANIELA PESINĘ (ale dużo na tym nie traci), natomiast RAYDEN i MK1 RAYDEN są ciągle grani przez CARLOSA PESINĘ. Można wreszcie zagrać GORO, który niestety nie wygląda najlepiej i KINTARO (KINTARO był jednym z FATALITY SHANG TSUNG-a w MK2), którym gra się fenomenalnie.

Przybyło kilka nowych opcji, są to: 2 ON 2 KOMBAT, czyli walka w tzw. ENDURANCE, czyli jeden walczy z dwoma po kolei. 8 PLAYER KOMBAT to opcja, która najlepiej sprawdza się na urodzinowych przyjęciach. Każde osiem osób wybiera zawodnika i walczycie systemem pucharowym, ten który wygra dostaje bonus

w postaci kilku ikon. Z nich wybiera jedną, pod którą kryje się niespodzianka np. walka z Motaro czy prezentacja kilku Fatality. Kolejna nowość to AGRESSOR. Podczas walki i zadawania celnych ciosów rośnie AGRESSOR METER na dole ekranu. Gdy napis całkowicie się wypełni, koleś powie „Excellent" i nasz zawodnik staje się dużo szybszy i jego ciosy zabierają więcej energii przeciwnikowi. Jest to coś takiego, jak SUPER COMBO z SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Nie można w MKT niestety zrzucić kolesia z THE PIT II (mojego ulubionego) — nie wiem dlaczego, przecież było to najlepsze i najbrutalniejsze z PIT-ów:) Poza tym lekką przesadą jest to, że od początku dostępni są bossowie tj. GORO (yeah!), SHAO KHAN, MOTARO i KINTARO, którymi można przejść turniej. Trochę bez sensu jest chyba przechodzić turniej SHAO KHAN-em i na końcu spotkać się z samym sobą? Gra przez to traci trochę na wątku fabularnym, przecież każda z postaci ma jakiś cel. Rozumiem, GORO nie lubi MOTARO i może chciałby pokonać SHAO KHAN-a i przejąć władzę, ale co jest celem KHANA? Chce być lepszy od samego siebie?

Kilka słów o oprawie wizualnej: ogólnie jest całkiem niezła. Gra jest niestety ciągle w niskiej rozdzielczości, co jednak nie przeszkadza, bo w końcu przywykliśmy do Low-Res w mordobiciach, szczególnie DOS-owych. Mimo to muszę ująć punkt za grafikę, a to ze względu na to, że wygląda nieco gorzej niż w MK3! Muzyka i efekty są super, klimatyczne audio i „Get over here!" Scorpiona jest po prostu fenomenalne. Gra jako kompilacja wszystkich części zawiera w sobie dużą dawkę kodów do wpisania, dzięki którym można np. wybrać arenę i skonfigurować kilka istotnych rzeczy. O tym w poradniku.

Gra na moim sprzęcie osiągała zawrotną liczbę 60 klatek na sekundę, grało mi się przyjemnie i bez problemów. Jedynym problemem na jaki się natknąłem, była niemożność skonfigurowania klawiatury numerycznej, na której gra większość kombatantów. Nie można skonfigurować klawisza Num7 (Home), który u mnie odpowiada za High Punch. Musiałem się uciec do gry pod Win95. Było nad wyraz przyjemnie — udało mi się skonfigurować wszystkie klawisze, a gra nie wieszała się wcale.

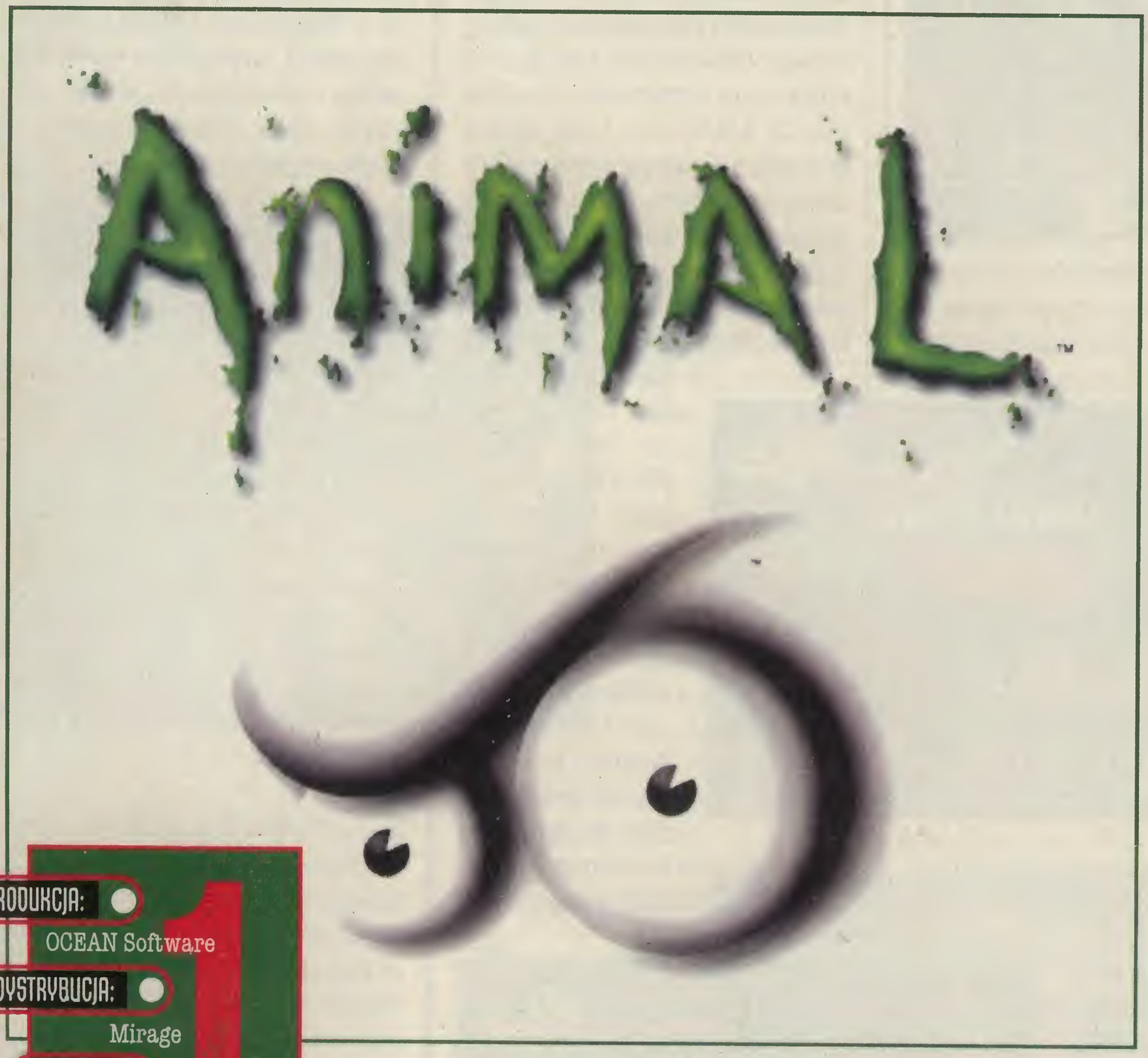
Śmiem twierdzić, że MORTAL KOMBAT TRILOGY jest obecnie najlepszym dwuwymiarowym mordobiciem dostępnym na PeCecie, zdystansowało taki hit jak nie wydany w Polsce X-MEN:COTA. Maksymalne playability i megadawka zawodników czynią MKT grą, która nie znudzi się aż do wydania MK4. W oczekiwaniu na czwartą część turnieju, tym razem w trójwymiarze, pozycja na półce kombatanta obowiązkowa. Zapraszam do poradnika po mega dawkę ciosów.

COVAL

strzeż się PARÓWY

SZUKASZ GRY Z KIEPSKĄ GRAFIKĄ, LINIOWĄ AKCJĄ, DRAŻNIĄCYMI DŹWIĘKAMI? TRAFIŁEŚ POD WŁAŚCIWY ADRES!

Ostatnimi czasy gry przypominają arcydzieła. Niektóre mają wady, usterki, niedociągnięcia, ale prawie każda jest próbą dokonania czegoś niezwykłego. Okazuje się, że istnieją też gry, które przypominają wraki samochodów na złomowisku. ANIMAL jest żywym przykładem zmarnowanej pracy wielu ludzi.



Fabuła to istny absurd — może to właśnie miało być śmieszne, ale na mnie jakoś nie działa. Wcielasz się w postać kiełbaski peperoni, która żyje — potrafi mówić, chodzić, jeść, pić, kopać, po prostu człowiek-parówa. Mało tego, pan Pepperami ma własną firmę, która klonuje jego samego i sprzedaje jako kiełbasę! Cały problem polega na tym, że porwano naukowca PepperEinsteina, który jako jedyny potrafi bezpiecznie obsługiwać maszynę klonującą. Później okaże się jeszcze, że los całego miasta spoczywa w twoich rękach.

Cały świat zamieszkiwany jest przez warzywa, owoce, ciasteczka i różne rodzaje mięsa — jak tu się uosabiać z bohaterem? Jednak nie to jest problemem. ANIMAL nie ma w sobie żadnych cech prawdziwej przygodówki. Nie znajdziemy kilku dróg ukończenia gry, ani jakiejkolwiek możliwości wyboru — jeśli chcesz wykonać jakąś czynność, możesz to zrobić w dokładnie jeden sposób. Trudno jest dojść do właściwej metody — trzeba myśleć tak jak autor gry, a nie jest on Polakiem.

Akcja jest tak liniowa, że gorzej wymyślić się nie da — np. jeśli pierwszego dnia nie podniesiesz patelni, to bohater odmówi kontynuowania gry. Jest to głupota, ponieważ przedmiot ten początkowo do niczego się nie przydaje, a jeszcze wielokrotnie zdarza się okazja do zabrania tego kawałka metalu. Tak jest ze wszystkimi kluczowymi przedmiotami. Kolejną bezsensowną rzeczą jest sposób pozyskiwania niektórych rekwizytów. Podam przykład: gdy załatwisz sprawy fizjologiczne w toalecie, na półce pojawi się flakonik perfum cytrynowych. Nie wiem co mają ze sobą wspólnego te rzeczy; gdyby chociaż ktoś przyniósł ten przedmiot, ale nie — on się po prostu materializuje (czyżby wpływ ciemnej strony mocy?!). Od czasu do czasu można zrobić coś, co wybiega poza czynności konieczne do ukończenia gry. Nie są to jednak nawet wątki poboczne... jak można nazwać kopnięcie ciastka-dresiarza albo przyjrzenie się wystawie sklepowej?

Jedyną rzeczą, która ratuje ANIMAL od całkowitej klęski, są gagi zawarte w grze. Częstokroć są one tak absurdalne, że nawet śmiać się zachce. Co powiecie na połknięcie pokrywy od studzienki (nasza parówka przybiera wtedy nieco okrągły kształt)? Autorzy posunęli się jeszcze dalej: a gdyby tak wyrzygać ją z powrotem i sprzedać?

Grafika ANIMAL w wielu miejscach przypomina o istnieniu 386. Niektóre lokacje są chyba narysowane w Paintbrushu na pięć minut przed wydaniem gry. Może trochę przesadzam, ale te kolory, niedbale narysowane postacie, wielkie połaci zmarnowanego miejsca — ściana jednolitego koloru potrafi zajmować pół ekranu. Prawie wszystkie lokacje są całkowicie statyczne, nikt nigdzie nie idzie — świat należy tylko do nas. Efekty dźwiękowe są mniej niż przeciętne, skrzeczący głos Pepperamiego drażni i irytuje.

ANIMAL, według mnie, jest pozycją straconą. Tego typu gry nie powinny mieć miejsca we współczesnym świecie — lecz są ludzie, którym nie zależy na stworzeniu czegoś choćby przyzwoitego. Dla wielu napisanie gry jest jak kolejny dzień pracy — nudny i męczący. Oby tylko nie ukazała się kolejna część przygód człowieka-parówy!

PRODUKCJA: OCEAN Software

DYSTRYBUCJA: Mirage

CENA: przesadna

UWAGI: Maksymalnie liniowa gra „przygodowa".

1

SUB CULTURE

„To niesamowite z jaką dbałością o szczegóły zostało stworzone podwodne środowisko..."

„Każdy element krajobrazu, flory i fauny jest sam w sobie perełką..."

— SECRET SERVICE

PAMIĘTAJ, że kupując piracki kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

Criterion Studios

3Dfx interactive

POWERVR

rendition r·e·a·d·y

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.

ul. Chochołowska 3C,
02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65,
(0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

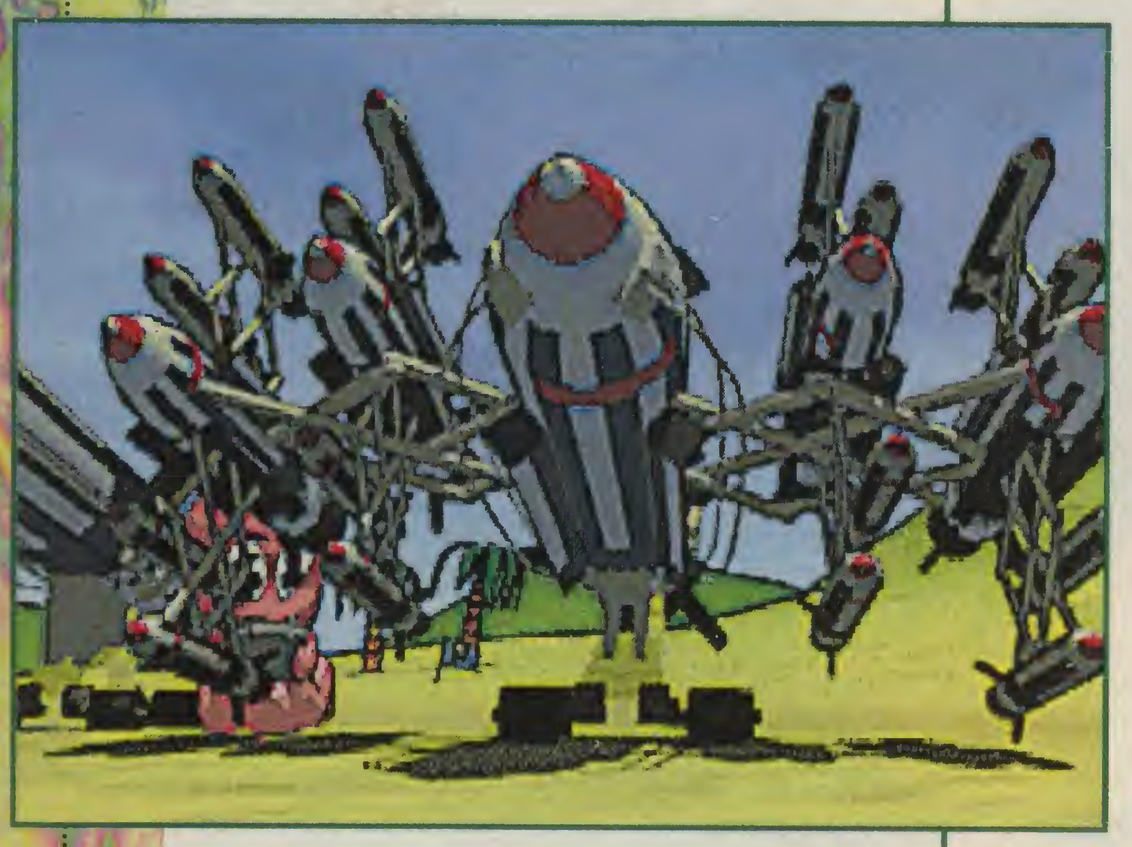
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

WORMS

PooH

KTO PIJE I PALI TEN NIE MA... TAK JEST, PIENIĘDZY NA PRZYJEMNIEJSZE RZECZY!

Co to jest: „Małe, różowe i pełza"? Przy odrobinie dobrej woli i działającej wyobraźni można by w ten sposób określić kilkadziesiąt tworów zarówno przyrody martwej, jak też i ożywionej. A jeśli owa mała, różowa rzecz dodatkowo pała żądzą eksterminacji wszelkich jej pokrewnych istot? To zawęża pole poszukiwań do jednego podejrzanego: ROBALI.



ROBALE są dziełem grupy szalonych Anglików pod przewodem Andy'ego Davidsona, lepiej znanych jako TEAM 17. Małe różowe istotki ujrzały światło dzienne w roku pańskim 1993 i z miejsca podbiły serca graczy całego świata. Nieco później pojawił się WORMS: REINFORCEMENTS — zestaw nowego uzbrojenia wyposażony dodatkowo w edytor poziomów. W sumie jednak autorzy kazali dość długo czekać na sequel, co przy tak olbrzymiej popularności gry może nieco dziwić, a nawet skłaniać do przypuszczeń, że zespół oddał się przepuszczaniu pieniędzy zarobionych na pierwszej części, a do roboty powrócił dopiero wtedy, gdy w kasie zrobiło się pusto... Ale nie czas to na roztrząsanie przeszłości — oto nareszcie są: Większe, Gorsze i... Lepsze niż kiedykolwiek (a przynajmniej tak twierdzi hasło reklamowe).

Podejrzewam, że większości czytelników tytuł WORMS jest albo wyjątkowo bliski sercu, albo przynajmniej nie brzmi obco dla uszu. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że część z was mogła się jeszcze z tą grą nie zetknąć (zwłaszcza wziąwszy pod uwagę datę wypuszczenia na rynek pierwszej części). Dla was wszystkich piszę więc te kilka słów wprowadzenia.

Dawno, dawno temu, na prehistorycznych pecetach pojawiła się gra Scorcher. Jej zasada była o tyle prosta, co niezmiernie wciągająca. Gracze obejmowali dowództwo nad grupką czołgów rozmieszczonych w górzystej okolicy. Dysponując zróżnicowaną amunicją mieli za zadanie wyeliminować siły przeciwnika. Dla ludzi z wszczepionym komputerem balistycznym przeliczanie w pamięci torów pocisków z uwzględnieniem poprawki na wiatr było rozkoszną przygodą. Dla wszystkich pozostałych zresztą również. A potem pojawiły się ONE.

WORMS opierają się na niemal identycznym pomyśle. No właśnie — „niemal". Owa drobna różnica (pomijając oczywiście kolosalny skok jakościowy, jaki się dokonał w zakresie oprawy graficznej) przesądza właśnie o ich popularności. Otóż, ROBALE nie traktują niczego serio. Ich wojna prowadzona jest na wesoło. Choć równocześnie — z całą bezwzględnością. Tak, wiem — wesoło i bezwzględnie, to brzmi dość dziwacznie... ale takie właśnie mam odczucia po obróceniu w proch i pył nieprzebranych zastępów naszych małych przyjaciół.

No dobrze: co to jest za gra? Według autorów jest to „(...) oparta o system kolejek gra strategiczna, w której bierze udział od 2 do 6 (...) drużyn walczących w losowo generowanym środowisku." Jak dla mnie, brzmi to okropnie. A jak się ma do rzeczywistości?

Gra strategiczna? No, powiedzmy. Zadaniem każdego robala jest wyeliminować jak najwięcej przeciwników (przy wykorzystaniu najrozmaitszych rodzajów broni z arsenału należącego do całej jego drużyny), zanim sam przeniesie się do krainy wiecznej szczęśliwości, na łono Wielkiego Robala. Prawdę mówiąc, strategicznej finezji jest w tym tyle samo co w Tetrisie — należy tak planować swoje ruchy, aby nie stać się oczywistym celem dla przeciwnika, ewentualnie tak skalkulować dopuszczalne straty, aby ich poniesienie nie przekreślało szans na zwycięstwo. Zdecydowanie lepiej nadaje się tyleż proste co znaczeniowo pojemne określenie „zręcznościówka"; może jeszcze — „z elementami gry logicznej".

PRODUKCJA: Team17 / Microprose

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: 32 MB RAM i karta graficzna z 2 MB MOCNO zalecane!

8

Przejdźmy jednak do tego, co tygrysy lubią najbardziej — militariów. W grze pojawia się 38 rodzajów „broni". Skąd ten cudzysłów? Ano stąd, że trudno przecież zakwalifikować jako broń tak (zdawałoby się) pacyfistyczne ustrojstwo, jak guma do skoków bungee, lina do wspinaczki, przenośne kratownice mostowe czy też gołębie, owce i inne zwierzęta gospodarskie. A jednak! One także są w stanie narobić niezłego zamieszania. O tym jednak za chwilę. Najpierw kilka słów o broni podstawowej.

Nie jest nią, jak to zwykle w grach z dużą ilością krwi na posadzce bywa, pistolet czy inny karabin. Tutaj podstawową rolę odgrywa bazooka. Tylko niepoprawni militaryści z głową pełną danych technicznych mogliby podawać w wątpliwość finezję i precyzję działania tego urządzenia: w sprawnych rękach bazooka może zdziałać cuda. Bynajmniej nie należy do rzadkości zataczanie przez wystrzelony pocisk małej pętelki, kończącej się malowniczą eksplozją u stóp niczego nie spodziewającego się robala, ukrytego przemyślnie w jakimś załomie skalnym.

A co poza bazooką? Nieco klasyki: strzelby, pistolety, granaty (również rozpryskowe), moździerz, laski dynamitu, miny przeciwpiechotne, eskadry lotnicze deponujące swój śmiercionośny ładunek precyzyjnie w celu (lub też, co zdarza się o wiele częściej, w bliższych lub dalszych jego okolicach)... Cała reszta jest już zdecydowanie mniej konwencjonalna. No bo, czy można za normalne uznać na przykład rozpryskowe banany, samonaprowadzające się gołębie, nalot pocztowy, starszą panią pchającą sklepowy wózek (i po pięciu sekundach zostawiającą po sobie zgrabny krater), czy też mojego faworyta — święty granat ręczny, eksplodujący przy dźwiękach chóru kościelnego? (Twórca gry na pytanie, co Papież sądzi o tego typu broni odparł, iż doszły go słuchy, że Jego Świątobliwość osobiście sprawdził działanie broni za murami Watykanu. Nie jest to jednak wiadomość potwierdzona). To jest to! Mając do dyspozycji taki arsenał, doprawdy nie sposób się nudzić.

Ale, ale — wspomniałem coś o skokach bungee i linie. Przy jej pomocy można dokonać eksterminacji w mój ulubiony sposób. Wystarczy jedynie stanąć na skraju urwiska, pogardliwie spojrzeć na kryjącego się w dole przeciwnika, przywiązać się do liny i skoczyć. Wisząc tuż nad głową wroga deponujemy w jego okolicy dynamit (lub też, jak kto woli — minę) i szybko się ulatniamy. Materiał wybuchowy — wybucha; wraży robal wykonuje w powietrzu kilka figur rodem z akrobacji szybowcowej i ląduje głęboko w ziemi. Poezja...

No dobrze — to tyle, jeśli chodzi o uzbrojenie. Teraz może kilka słów o otoczce gry.

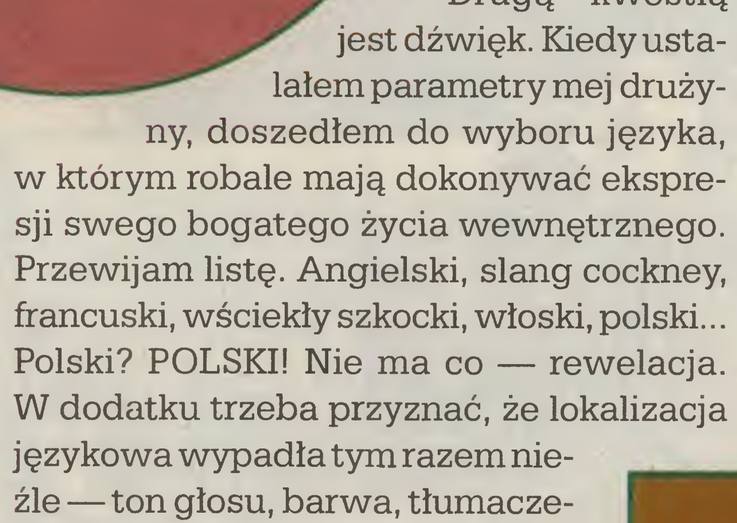
Grafika jaka jest, każdy widzi na załączonych ilustracjach. Niektórzy uważają, że jest ona ciut zbyt pastelowa, wymuskana i w ogóle cukierkowa. Ja osobiście wolę coś takiego, niż nieco siermiężną oprawę części pierwszej. Należy dodać, że oczywiście grafika poziomów zmienia się podczas każdej rundy — wbudowany losowy generator zapewnia niemal nieskończoną różnorodność lokacji.

Tym, czego nie mogą oddać statyczne obrazki jest natomiast mimika robali. Wyjątkowo plastycznie potrafią oddać one targające nimi emocje — strach, radość, nienawiść — gratulacje dla animatorów.

Drugą kwestią jest dźwięk. Kiedy ustalałem parametry mej drużyny, doszedłem do wyboru języka, w którym robale mają dokonywać ekspresji swego bogatego życia wewnętrznego. Przewijam listę. Angielski, slang cockney, francuski, wściekły szkocki, włoski, polski... Polski? POLSKI! Nie ma co — rewelacja. W dodatku trzeba przyznać, że lokalizacja językowa wypadła tym razem nieźle — ton głosu, barwa, tłumaczenie — wszystko jest co najmniej satysfakcjonujące. Dla osób preferujących narzecza zachodnie proponuję seksowny „Smooth Operator" oraz nieco narwany „Kamikaze". Naprawdę, warto ich posłuchać. A jeśli komuś szczególnie bliski jest tembr jego własnego głosu — proszę bardzo. Możliwa jest edycja własnych banków brzmień.

Skoro już jestem przy konfiguracji — ustawić można tu właściwie wszystko: od rodzajów dostępnej broni, poprzez częstotliwość zrzutów z uzupełnieniami, ilość dostępnej energii, szczegółowość grafiki tła, blokadę ruchu zawodników (działają wtedy jako artyleria stacjonarna), a na edycji poszczególnych plansz skończywszy.

I na zakończenie — nie da się ukryć, że w WORMS najlepiej gra się w kilka osób. Dla amatorów zabaw z przyjaciółmi przewidziano zarówno możliwość gry przy użyciu sieci lokalnej, jak też i poprzez Internet. Dopiero w takim środowisku będą one w stanie zaprezentować wszystkie swoje zalety. Miłej eksterminacji!



COVAL

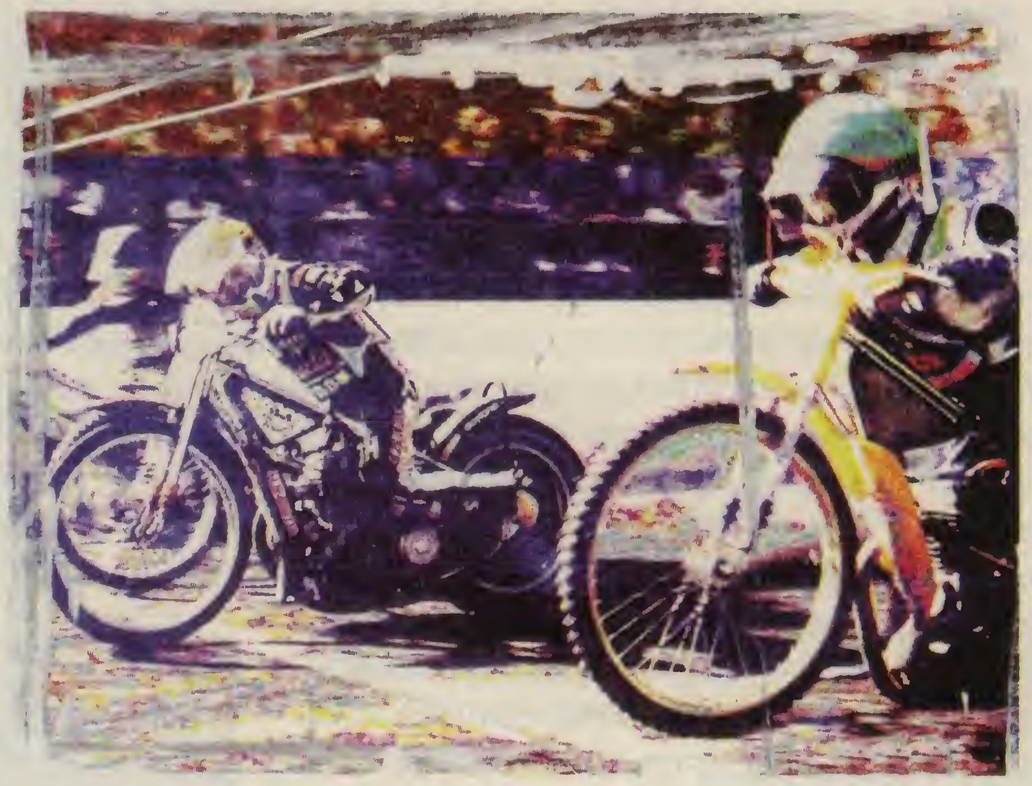
Insane Speedway

TO NIE SEN: ŚCIGAĆ SIĘ MOŻNA TYLKO NA GM I NA JAWIE.

Póki polskie firmy mają niewielkie budżety reklamowe (a i to pieniądze idą na ulotki czy reklamówki w mediach), póty nie mamy co marzyć o naszych reprezentantach w wyścigach Formuły 1. Żużel jest sportem, który nie wymaga tak wielkich nakładów gotówki ze strony zawodników i sponsorów, a nie ustępuje widowiskowością wyścigom kosztownych bolidów. Polska liga żużlowa jest najlepszą ligą na świecie — w tej konkurencji nie mamy sobie równych. O potędze naszych klubów stanowią — o ironio — obcokrajowcy, ale i wśród rodaków znajdzie się wielu wspaniałych zawodników, jak Tomasz i Jacek Gollobowie czy Piotr Protasiewicz. Choć mają oni na koncie wiele sukcesów, nie każdy o nich słyszał. Ta dyscyplina sportów motorowych jest popularna tylko w niektórych regionach Polski. Gra INSANE SPEEDWAY przybliży „żużel" wszystkim komputerowcom, gdziekolwiek by mieszkali.

Bezpośrednio po uruchomieniu IS efektowne intro wprowadza gracza w klimat żużlowych rozgrywek. Wszystko bardzo ładnie, tylko dlaczego w żadnej innej części gry nie ma jakichkolwiek animacji? Nawet po zajęciu pierwszego miejsca w ekstraklasie i zwyciężeniu playoff'ów, zamiast jakiejś zachęty do dalszej gry ukazuje się tylko plansza z napisem... zresztą zobaczycie sami.

Po wybraniu liczby graczy, drużyny, której będziemy managerem, poziomu trudności i kilku innych szczegółów, czeka nas przegryzanie się przez zasady gry. Instrukcja załączona do IS jest bardzo pomocna, jednakże nawet przy dokładnym jej studiowaniu nie znajdziecie wielu naprawdę ważnych informacji. Po kilku godzinach zabawy okazuje się, że opcji jest niewiele. Chociaż na początku nie wiadomo co do czego i po co, to później chciałoby się więcej.



Pierwszą niezrozumiałą dla mnie rzeczą jest mała różnorodność motocykli jakie można kupić. Do wyboru mamy tylko dwie maszyny: Jawa 898 I GM 92-96 — dlaczego tak mało? Czy cały żużel jest zdominowany przez dwa rodzaje motocykli? No dobrze, załóżmy, że tylko firmy Jawa i General Motors potrafią zaspokoić potrzeby zawodników żużlowych. Ale czym te modele się różnią? Jedyna różnica, jaką dostrzegłem, to różnica w cenie. Być może istnieje wiele innych parametrów, ale manager drużyny powinien wiedzieć, jakie są motocykle, które kupuje. Bez takiej wiedzy, wybierając sprzęt musi kierować się li tylko upodobaniami estetycznymi.

Jeśli ktoś nie zna zasad żużla, to w instrukcji załączono wybrane artykuły regulaminu tej dyscypliny sportu. W tym miejscu duża pochwała dla autorów, ponieważ gra bardzo wiernie oddaje rzeczywistość. Trochę trudno ocenić czy jeden zawodnik jest lepszy od drugiego, w grze jest to odzwierciedlone siedmioma widocznymi na ekranie współczynnikami. Podobno IS uwzględnia także bardzo wiele czynników, do których gracz nie ma dostępu, a o których powinien pamiętać (np. morale zawodników, doświadczenie, zmęczenie, relacje między kibicami, jakość poszczególnych ekip obsługujących drużynę i wiele innych). Muszę w to jednak wierzyć na słowo. Uwierzyłbym nawet we wpływ Jowisza na zużycie paliwa — skoro nic nie mogę z tym zrobić, to co mi szkodzi?

Bardzo podoba mi się przejrzysty i łatwy dostęp do wszystkich opcji w IS — a jest to niewątpliwie jedna z najważniejszych spraw w dobrych managerach. Grafika także wygląda przyzwoicie — zastosowano podwyższoną rozdzielczość, żeby więcej informacji było dostępne w jednej chwili. Wodotrysków niestety nie ma. Szkoda, bo po dłuższej zabawie z rzędami liczb i współczynników chciałoby się trochę odetchnąć. Na szczęście muzyka jest dopracowana w każdym centymetrze, szczególnie podoba mi się utwór o 29-letniej dziewczynie, która wciąż jest dziewicą.

Żużel to naprawdę interesujący sport, a co najważniejsze, Polacy odnoszą w nim niemałe sukcesy. Żużel to także w sam raz pomysł na grę osadzoną w polskich realiach. Pomysł — tak, realia... taaak; realizacja — tak sobie...

PRODUKCJA: Insane Works

DYSTRYBUCJA: Marksoft

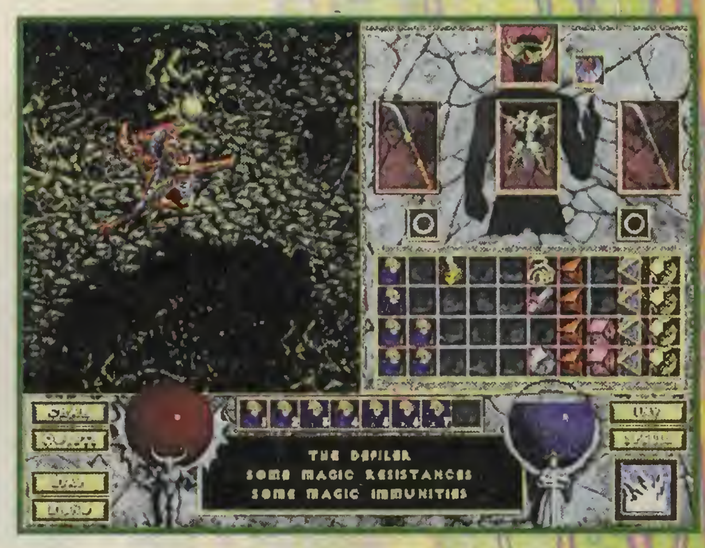
CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Działa nawet na 486! Troszeczkę za mało opcji, przez co staje się nudny.

diablo

HELLFIRE

PIEKŁO POLEGA NA TYM, ŻE MUSISZ GRAĆ W DIABLO CAŁKIEM SAM.



DIABLO firmy Blizzard wstrząsnęło całym światem. Możliwość gry przez internet na serwerach battle.net przyciągnęła do tej gry całe rzesze graczy. Klany i gildie powstawały jak grzyby po deszczu, tworząc wielką wspólnotę diablowiczów. Teraz mam w swoich rękach dodatek do DIABLO — HELLFIRE. I jestem raczej zawiedziony. Pierwsza rzecz, która ścisnęła mnie za serce, to brak opcji multiplayer. Muszę przyznać, że podszedłem do HELLFIRE już trochę uprzedzony. Nie miałem zaufania do niego od chwili, gdy usłyszałem że jego producentem jest Sierra, a nie Blizzard. No, ale nie rozpaczajmy — nie jest tragicznie, choć single playerowo.

W HELLFIRE musimy stawić czoło demonowi, którego uwolnił jakiś nieudolny mag. Demon zwie się Na-Krul i sam w sobie jest cienki, ale hordy pomniejszych potworków będą się nam skutecznie naprzykrzać w czasie wędrówki po dodatkowych 8 poziomach, prowadzących do kryjówki bossa. Do grafiki i dźwięków nie sposób się przyczepić — stoją na poziomie podstawowego DIABLO, czyli są ładne. Cztery ostatnie poziomy prezentują się wręcz lepiej od standardowych. Nowych przeciwników jest bardzo dużo i są bardzo przyjemnie wykonani.

Ponadto, w DIABLO HELLFIRE mamy do dyspozycji dodatkową postać — mnicha. Stanowi on połączenie siły wojownika i mocy maga, a wymarzoną bronią dla niego jest laska. Najlepiej magiczna. Początkowo wydało mi się dziwne, że zwykły staff zadaje w rękach mnicha więcej obrażeń niż Kings Sword. Nie zrażony, chodziłem z mieczem i tarczą, aż po kilku godzinach gry doszedłem do wniosku, że faktycznie lepiej jest porzucić myśl o chodzeniu z inna bronią niż o lasce. Po pierwsze, zadajemy nią większe obrażenia. Po drugie, gdy znajdziemy dwa monstra obok siebie, możemy je zdjąć jednym celnym machnięciem.

Podstawową zdolnością mnicha jest skill SEARCH. Jest on odpowiednikiem nowego czaru o tej samej nazwie. Czar ten podświetla wszystkie przedmioty znajdujące się w naszym polu widzenia, jest więc bardzo przydatny w przeszukiwaniu pola bitwy.

Skoro już jestem przy nowych czarach, to opiszę parę zaklęć, z którymi się spotkałem. Zacznę od najprzydatniejszych, czyli czarów ofensywnych WALL OF LIGHTNING i BERSERK. Pierwszy z nich to odpowiednik ściany ognia, tylko że uszyty jest z elektryczności. Podstawowe zaklęcie na klientów odpornych na ogień!

Czar BERSERK rzucamy na jakieś żywe monstrum, a potem odchodzimy i patrzymy jak nasz delikwent miota się w szale i atakuje najbliżej stojące istoty. Mniej przydatnym czarem ofensywnym jest RING OF FIRE. Mniej przydatnym dlatego, że większość potworów w HELLFIRE miota jakiegoś rodzaju pociski, a RING OF FIRE przed nimi nie chroni. Kolejnym dodanym zaklęciem jest WARP. Działa on na zasadzie teleportu, a przenosi nas do najbliższych schodów.

Wszystkie czary podzielone zostały na 5, a nie jak w standardowym DIABLO, na 4 kręgi. Wszystkie czary z piątego kręgu są nowe. Poza tym, w czasie gry możemy znaleźć księgi czarów, których normalnie nie można było się nauczyć. Możemy więc w końcu wpisać do swojej księgi takie czary jak NOVA czy APOCALIPSE.

Pisząc o magii nie sposób nie wspomnieć o runach. Są ich trzy rodzaje: RUNE OF FIRE, LIGHTNING I STONE. Na początku nie są one zbyt przydatne, ale w chwili, gdy pojawią się wyższe runy, warto zacząć ich używać w walce. Wyższy run ognia, aktywizowany wysyła na wszystkie strony ogniste kule. Wyższy run „błyskawicy" działa podobnie jak czar NOVA, a run kamienia podobnie jak STONE CURSE.

Kolejną nowością są oleje, którymi możemy nasmarować broń, aby uzyskała pewne magiczne zdolności. Gdy zgromadzimy ich więcej i namaścimy dobrą broń, to otrzymamy oręż o niespotykanych właściwościach.

Kilka nowych questów zapewnia nam zabawę na kilka wieczorów. Jednak *HELLFIRE* nie tchnie nowego życia w dogorywające DIABLO — bo nie ma opcji multiplayer... Niestety. Pomimo to, polecam HELLFIRE wszystkim, którzy mile wspominają wędrówki po lochach — ja sam z przyjemnością zagłębiłem się ponownie w świat mroku pod Tristram.

ENVINYATAR & TOSHIRO

PRODUKCJA: Sierra

DYSTRYBUCJA: CD Projekt

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Dla tych, którzy dobrze bawią się we własnym towarzystwie.

7

KAYTECK

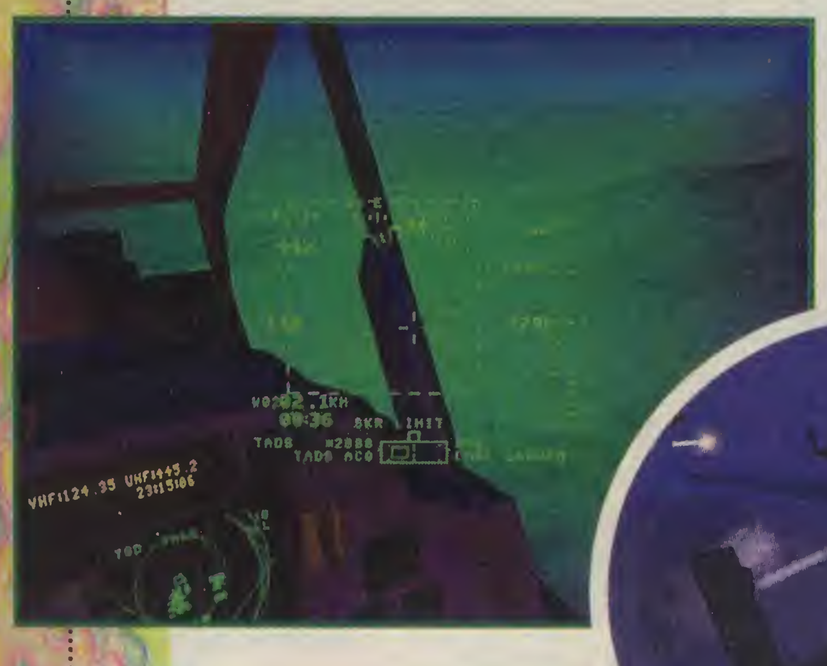
LONGBOW

NAJLEPSZY SYMULATOR HELIKOPTERA JAKI DOTYCHCZAS UKAZAŁ SIĘ NA PC. NIC DODAĆ NIC UJĄĆ — PO PROSTU ODLECIEĆ.

Andy Hollis, szef zespołu tworzącego LONGBOW 2, powiedział kiedyś: „W LONGBOW 2 stawiam na maksimum realizmu w każdej sferze symulacji. To wystarczy, by zdruzgotać konkurencję". I rzeczywiście, wystarczyło. Już po kilku lotach doświadczony gracz czuje, że jest to jeden z tych symulatorów, które mają w sobie to coś, co magnetyzuje na wiele, wiele godzin. Na wysoki stopień realizmu gry składa się kilka czynników, które wpierw dopracowywano do perfekcji, by później połączyć w niemalże doskonałą całość.

GRAFIKA

Poprzednia edycja wyróżniała się doskonałym opracowaniem graficznym. Teraz część wizualna symulacji jest po prostu porażająca. Dopracowany system generowania terenu wzbogacony jest kompleksowym wykorzystaniem kart opartych na chipie 3Dfx. W praktyce oznacza to, że lecisz nad bardzo realistycznym, plastycznym krajobrazem, który w dodatku jest dokładnym odwzorowaniem prawdziwego ukształtowania terenu. Nie ma sensu się rozpisywać, bo jakość grafiki i tak jest nie do opisania. Spójrzcie na screeny — ta gra naprawdę tak wygląda. Efekty specjalne, głównie za sprawą 3Dfx, są specjalnie efektowne. Nocne ostrzały przy pomocy rakiet niekierowanych są tak widowiskowe, że właściwie można grać tylko po to, by podziwiać grafikę. Efekty świetlne, wybuchy, dymy, czy smugi rakietowe — wszystko jest superrealistyczne, bardzo kolorowe i — powtarzam się? — niezwykle efektowne.



Każda z jednostek biorących udział w walce jest niezwykle sugestywnie przygotowana. Pod tym względem już pierwszy LONGBOW zostawił konkurentów dość daleko z tyłu. Teraz, dzięki 3Dfx, wszelkie tekstury wyglądają jeszcze lepiej. Kamuflaże na pojazdach są lepsze niż na plastikowych modelach wykonywanych przez profesjonalistów. Poza tym, wszystkie części danej jednostki pracują aż miło patrzeć — koła się kręcą, lufy obracają, proporce jednostek dumnie powiewają lub żałośnie się dopalają.

Oczywiście jest i minus tych wszystkich atrakcji — wymagania sprzętowe. Przy maksymalnym poziomie detali bez MMX i 32MB RAM ani rusz. Długo można by zachwycać się opracowaniem graficznym gry. Podczas lotu co chwila zaskakuje cię jakiś szczegół albo kawałek krajobrazu wyglądający jak na sielankowym obrazku. I o to właśnie chodzi. Tutaj nie ma wyraźnych prawideł tworzących teren — za każdym razem czeka cię coś innego, nic się nie powtarza. Jak w rzeczywistości...

AWIONIKA POKŁADOWA

W symulacji każdego z helikopterów uwzględniono pracę wszystkich podstawowych systemów pokładowych specyficznych dla danej maszyny. Odzwierciedlenie pracy awioniki to według mnie nadal najlepszy atut symulacji opracowanej przez grupę JANE'S COMBAT SIMULATION. Biorąc prawdziwe zdjęcia do ręki i patrząc na symbolikę IHADSS ma się wrażenie, że oglądamy to samo. Oczywiście, w grze zastosowano uproszczenia związane ze sposobem przekazywania informacji, ale to wciąż jedynie komputerowa symulacja...

Właśnie ze względu na skomplikowaną pracę systemów elektronicznych LONGBOW 2 jest tak trudny do opanowania i tak

wciągający podczas zabawy. Doskonałe opanowanie różnorakich systemów pozwala ci wybrać najlepszy sposób wykrycia, namierzenia i zniszczenia przeciwnika. Obsługę elektroniki pokładowej stara ci się wyjaśnić instruktor podczas misji szkoleniowych. Trzeba przyznać, że robi to całkiem sprawnie (widać, że był do tego szkolony) i wydaje się, że właśnie wykonanie misji szkoleniowych to pierwsza rzecz jaką powinieneś wykonać po zainstalowaniu gry. Nawet gruby podręcznik lepiej można zrozumieć, kiedy przejdziesz podstawowy trening.

LOT

Tym razem gra nieco zbliżyła się koncepcyjnie go GUNSHIP 2000 — możesz latać trzema rodzajami maszyn bojowych. Do wyboru jest oczywiście AH-64D LONGBOW APACHE, poza tym możesz wznieść się lekkim OH-58D KIOWA WARRIOR, a także wielkim bydlakiem, czyli UH-60A/L Black Hawk. Autorzy gry zapewniają, że symulacja każdego z tych — jakże różnych — helikopterów kontrolowana jest zupełnie innymi algorytmami. I faktycznie. Czuć że unifikacja pomiędzy poszczególnymi maszynami ogranicza się głównie do symboliki MFD. Lot jest zupełnie inny — jeśli będziesz często latał jedną maszyną, a potem przesiądziesz się do innej, to z pewnością rozwalisz się kilka razy tylko z tego powodu, że przyzwyczaiłeś się do zupełnie innego stylu latania.

Algorytmy kontrolujące zachowanie się maszyny w powietrzu to kolejny element wpływający dodatnio na realizm zabawy. Po pierwsze,

dla każdego z helikopterów opracowano oddzielne moduły. Po drugie, lot uzależniony jest od wielu czynników zewnętrznych, takich jak temperatura, ciśnienie, wiatr, wysokość, stopień uszkodzeń, ilość ładunku i tak dalej. Poza tym, na wyższych poziomach trudności dochodzą standardowe problemy, z którymi muszą borykać się prawdziwi piloci, a których fizyka nie szczędzi — utrata ciągu, przeciągnięcia, efekty momentu obrotowego i parę jeszcze innych fajnych niespodzianek.

Utrzymanie stalowego pegaza w powietrzu przy realistycznych ustawieniach nastręcza wiele trudności. Na szczęście sprawę ułatwiają nieco komputerowe systemy wspomagające sterowanie. Program automatycznego zawisu, czy inteligentny autopilot to z pewnością ułatwienia, po które będziesz często sięgał.

WALKA

Na ogół charakter misji uzależniony jest od helikoptera, który wybierzesz. Siedząc za sterami potężnego AH-64D, będziesz wykonywał głównie zadania szturmowe. Twoim łupem staną się wszelkie jednostki zmechanizowane, mniejsze budynki, piechota i co tam ci jeszcze w celownik wpadnie. Poza tym, częstym zadaniem Gunshipa będzie eskortowanie delikatniejszych maszyn. Kiowa Warrior to przede wszystkim rozpoznanie i namierzanie celów dla kolegów w AH-64. Black Hawk to oczywiście zadania transportowe. Głównie „przywieź, zawieź komandosów lub jakiś ważny towar".

Każdy z helikopterów ma specyficzne systemy wykorzystywane podczas walki. W AH-64 do namierzania celów możesz wykorzystywać zarówno optyczny TADS, jak i radarowy FCR. W LONGBOW 2 za pomocą specjalnych kanałów łączności możesz zdobywać informacje o celach od innych maszyn, a także z naziemnych systemów dowodzenia. W Kiowa podczas walki możesz korzystać ze specyficznego dla tej maszyny układu optyczno-elektronicznego — MMS. Natomiast podczas lotu UH-60 możesz wychylić się z maszyny siedząc na pozycji strzelca bocznego i gdy wiatr będzie szaleć wokół ciebie, ty możesz maniakalnie pruć setki pocisków z karabinu pokładowego. Mówię wam, ale jazda...

Klimat walki jest taki, jaki powinien być, czyli bardzo realistyczny. Na polu bitwy widać współdziałanie zarówno jednostek naziemnych z lotniczymi, jak i współpracę pomiędzy poszczególnymi helikopterami. Całej zabawie towarzyszą dziesiątki rozmaitych komunikatów radiowych, które tworzą sugestywny podkład podczas wykonywania zadań.

KAMPANIA

Najsłabszy element poprzedniej edycji gry stanowiła kampania. Widać było, że sytuację na polu walki w całości podporządkowano graczowi. Teraz sprawa znacznie się poprawiła. Podczas każdej misji komputer generuje plan walki dla kilku skrzydeł bojowych. Gracz może wykonać misję jako pilot jednego ze skrzydeł albo samodzielnie opracować plan bitwy. Sukces w wojnie nie zależy tylko od poczynań gracza. Na wojnie jesteś tylko małym pilotem dużego helikoptera, zaś wokół ciebie przebiega standardowy proces krwawych zmagań. W grze mamy dwa teatry działań — jeden to spory poligon szkoleniowy w Stanach, zaś drugi to tereny Azerbejdżanu, nad którym wykonujesz loty niewiele mające wspólnego ze szkoleniem.

GRACZU — CLEARED FOR TAKEOFF

LONGBOW 2 to doskonała kontynuacja i znaczne rozwinięcie AH-64D LONGBOW. Jeśli jesteś wielbicielem realistycznych symulatorów, to musisz mieć tę grę. Po prostu.

PRODUKCJA: Jane's Combat Simulation

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Za miesiąc poradnik.

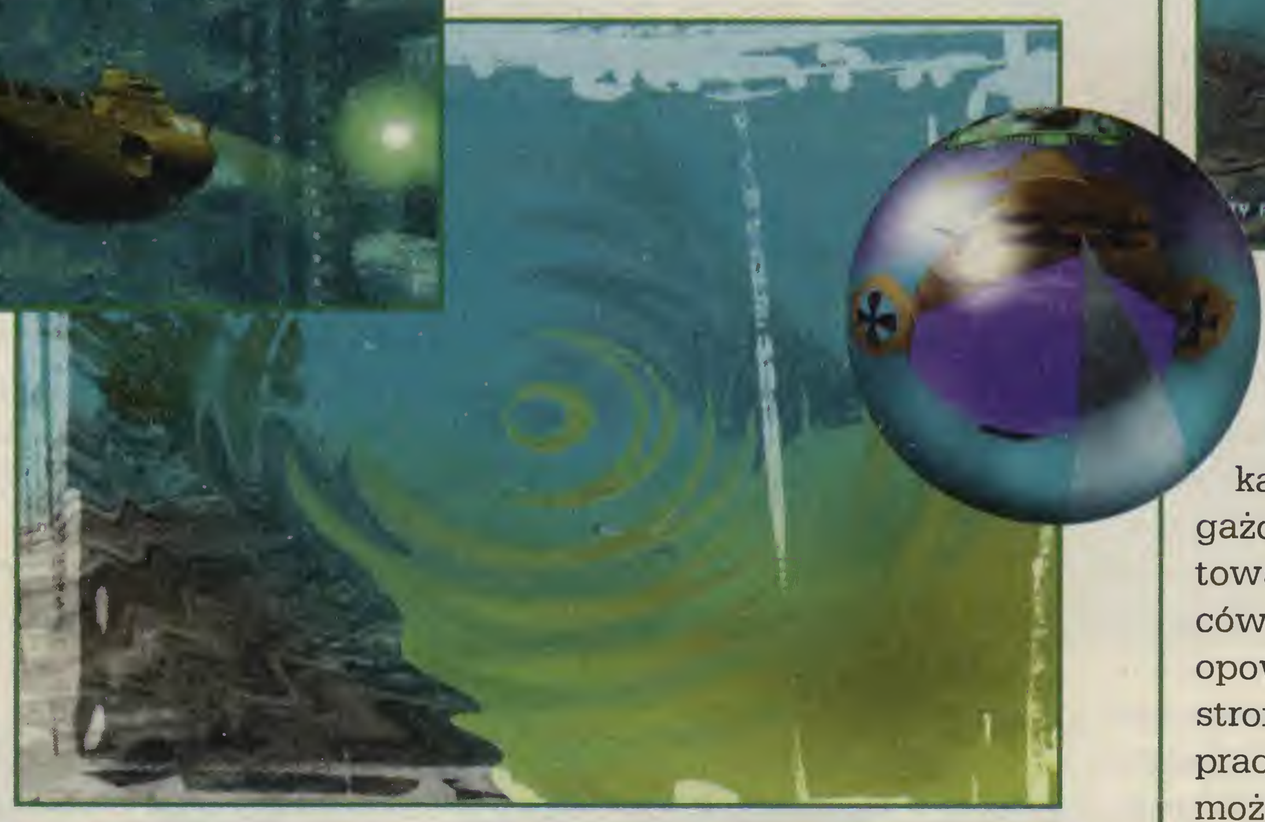
SUBCULTURE

GREGORIOUS

„WE ALL LIVE IN THE YELLOW SUBMARINE, YELLOW SUBMARINE, YELLOW SUBMARINE...“

Kiedy byłem małym chłopcem, bardzo chciałem zostać płetwonurkiem. Godzinami nurkowałem lub oglądałem programy Jacquesa Cousteau. Potem była gra ARCHIMEDEAN DYNASTY i kolejne godziny pod wodą. Trochę zdążyłem już obeschnąć, gdy nagle — chlup! To znaczy — SUBCULTURE!!

Głęboko pod powierzchnią oceanu tętni życie. To wiemy. Ale czy zdajemy sobie sprawę z istnienia wysoko rozwiniętej cywilizacji na dnie morza?



Tą sprawą bez wątpienia powinni zająć się agenci od X-Files. Co prawda, podwodna cywilizacja nie stanowi dla nas zagrożenia: po pierwsze, morska rasa jest malusia, jej przedstawiciele mierzą nieco mniej niż centymetr wzrostu. Po drugie, jest skłócona wewnętrznie: konkurują i walczą ze sobą dwa ciała polityczne — Bohinia i Procha Empire. Po trzecie — mikrusy nic nie wiedzą o nadwodnej cywilizacji ludzi.

W SUBCULTURE wcielasz się w pewnego prospectora — poszukiwacza skarbów, handlarza i właściciela starego, żółtego batyskafu w jednym; mikrusa brzydkiego i szalenie biednego.

Twój świat to podwodna kraina, na tyle nieduża, że nie sposób się w niej zgubić. Ot, kilka miast, więzienie, parę jaskiń, rozpadliny itd. Klimat krainy jest tak wspaniały i niepowtarzalny, że ograniczenie terenu nie psuje zabawy.

Oprawa graficzna jest piękna. Wspaniałe renderingi dna morskiego, falująca nad batyskafem powierzchnia morza, wyłaniający się z kryształowo czystej wody żółw, atakująca znienacka nocą ryba elektryczna, opadający z góry kapsel, gra świateł na piasku — robią wrażenie. Już samo pływanie w podwodnym świecie dostarcza niesamowitych wrażeń. Dla takich chwil warto żyć.

Nie jest to jednak mityczna Arkadia, mlekiem i miodem płynąca. Podwodny świat jest bardzo niebezpieczny dla nieostrożnego, miniaturowego podróżnika. Ławice groźnych ryb. Piraci. Miny. Spadające „z góry“, niewiadomego pochodzenia artefakty. Radioaktywne kryształy. Lecz śmiej się z tego! Twoja dwucentymetrowa łódź poradzi sobie przecież z każdym przeciwieństwem...

Na początku masz jedynie batyskaf i zasysacz (Suck-O-Matic) do zbierania radioaktywnych kryształów i pereł. Do obrony służyć ci będzie 12-woltowy akumulator, generujący błyskawicę zdolną zabić każdego. Naprawdę każdego, o ile np. zaatakowany przez ciebie pirat nadstawi drugi policzek i będzie spokojnie pływał, dając grzecznie się usmażyć. Twoim pierwszym (i permanentnym) zadaniem jest zarabianie pieniędzy, gdyż zaczynasz z zerowym stanem konta. Nie powiem, bardzo mobilizująca sytuacja. Jako że żadna praca nie hańbi, na początku zostaniesz wynajęty do szukania kryształów. Z niewielkim zyskiem możesz je sprzedać w miastach lub w rafinerii. Podobnie postępujesz z innego rodzaju znalezionymi w głębinach rzeczami — tajemniczymi artefaktami, do złudzenia przypominającymi kapsle od butelek, niedopałki i blaszki z butelek po śmietanie. Na mój okrzyk „Gdzie są kapsle! Potrzebuję jeszcze dwóch i kupię sobie rakiety!“ pół redakcji ryknęło śmiechem.

Gra jest śmieszna. Spotkanie ze zwykłym tuńczykiem może skończyć się tragicznie, a widok peta, holowanego na łańcuchu za poważnie wyglądającym batyskafem — przyprawia o ból brzucha (ze śmiechu). Leżąca na dnie puszka może kryć wielkie skarby, zaś stary kalosz jest świetnym schronieniem przeciw piratom.

Gra jest niezła. Nieodparcie nasuwa na myśl PRIVATEER i ARCHIMEDEAN DYNASTY, gdyż i tutaj handlujesz, odwiedzasz podmorskie miasta, walczysz z piratami i wykonujesz różnorakie misje. Sam troszczysz się o swój własny statek i tyłek, możesz nie robić nic ponad handel kapslami, a możesz się zaangażować w wielką politykę: ratować uwięzionych naukowców, przewozić kontrabandę, opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu i dla niej tylko pracować, zwozić kapsle... Ech, można było tę grę rozbudować. Brak tutaj dialogów, w bazach korzystasz tylko z terminala, teren do zabawy jest nieduży, a możliwości rozbudowana łodzi — niewielkie. Czekajmy zatem na drugą część, a tymczasem... pełne zanurzenie!

PRODUKCJA: Criterion Studios/Ubi Soft

DYSTRYBUCJA: LEM

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Bez akceleratora 3D gra wygląda kiepsko, zaś z nim... spójrzcie na obrazki.

7

JESZCZE JEDNA GRA
Z LICENCJĄ FILMOWĄ!
NIE MOGĘ SIĘ DOCZEKAĆ!
HEJ, DLACZEGO ZNOWU JA???

MEN IN BLACK

THE GAME

TOMASZ PRZYJEMSKI

W latach pięćdziesiątych rząd amerykański powołał agencję, która miała na celu nawiązać kontakt z Obcymi. Teraz chroni ona Ziemię przed świństwem wszechświata. Ta agencja to Faceci w Czerni.

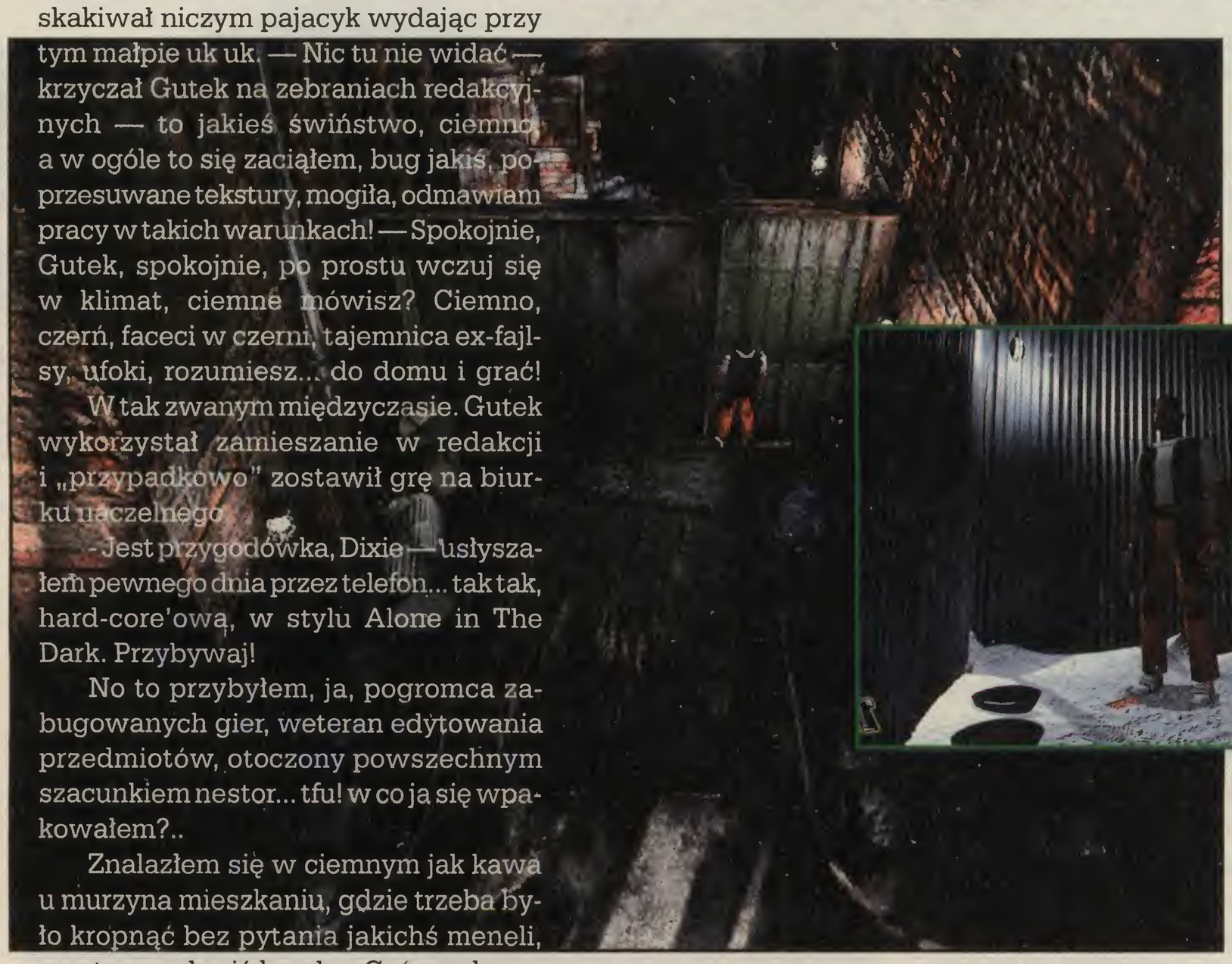
Na początku był Gutek. To znaczy nie uniwersalnie, jak chaos czy słowo. Był po prostu pierwszą osobą, której wręczono czarne pudełko z ubranym na czarno murzynem na okładce. — To zręcznościówka, wydana przez szanującą się firmę — usłyszał Gutek. Wrócił do domu, wrzucił do czytnika i zobaczył chodzącego jakby kij połknął czarnego faceta, który podskakiwał niczym pajacyk wydając przy tym małpie uk uk. — Nic tu nie widać — krzyczał Gutek na zebraniach redakcyjnych — to jakieś świństwo, ciemno a w ogóle to się zaciąłem, bug jakiś, poprzesuwane tekstury, mogiła, odmawiam pracy w takich warunkach! — Spokojnie, Gutek, spokojnie, po prostu wczuj się w klimat, ciemne mówisz? Ciemno, czerń, faceci w czerni, tajemnica ex-fajlsy, ufoki, rozumiesz... do domu i grać!

W tak zwanym międzyczasie. Gutek wykorzystał zamieszanie w redakcji i „przypadkowo" zostawił grę na biurku naczelnego.

- Jest przygodówka, Dixie — usłyszałem pewnego dnia przez telefon... tak tak, hard-core'ową, w stylu Alone in The Dark. Przybywaj!

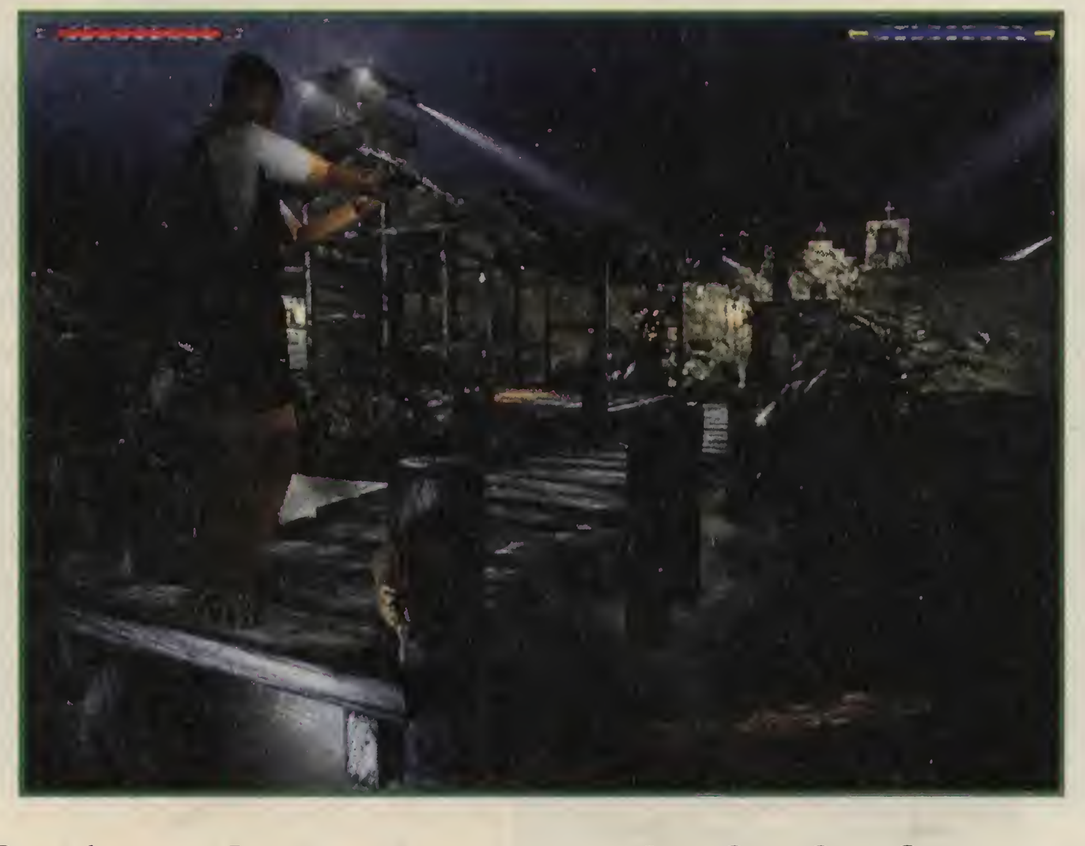
No to przybyłem, ja, pogromca zabugowanych gier, weteran edytowania przedmiotów, otoczony powszechnym szacunkiem nestor... tfu! w co ja się wpakowałem?..

Znalazłem się w ciemnym jak kawa u murzyna mieszkaniu, gdzie trzeba było kropnąć bez pytania jakichś meneli, a potem rozbroić bombę. Coś wyskoczyło przez okno. Ruszyłem śladem tego czegoś. Dostojnie schodząc po zewnętrznej klatce schodowej usłyszałem, jak ktoś pruje do mnie z ziemi. Postanowiłem schodzić dalej, ale murzyn zaprotestował. No to postanowiłem zaatakować ze schodów. Niestety facet potrafił tylko strzelać na wprost, do dołu nie umiał. No to zeskoczyłem i połamałem nogi. Odsejwowałem. Po raz piętnasty chyba, bo strzały tajemniczych przeciwników były dość kąśliwe. Po dokonaniu błyskotliwej analizy, zeskoczyłem do śmietnika. Cóż za zagadka! Stojąc po pas w tym dość nieciekawym miejscu z zimną krwią pozabijałem dwóch agresywnych osobników, po czym postanowiłem opuścić swą pozycję. — Tu śmierdzi, facet — odezwał się z tego ni z owego mój murzyn — zabierz mnie stąd! Spróbowałem. — Uk — powiedział murzyn. Spróbowałem ponownie — uk, uk, uk, uk. — dodał bezradnie. Kolejna bardzo inteligentna zagadka. W wyniku błyskawicznego porozumienia się z Gutkiem dowiedziałem się, że należy kontenerowi sprzedać kopa, to się otworzy, tyle tylko, że wcześniej trzeba schować giwerę, bo z wyciągniętą kopnąć się nie da.



Dalej przygoda była równie wstrząsająca. Jeszcze dwóch ponuraków do rozwalenia i pogoń za skaczącym jak sprężyna ufokiem. Tylko, ja też nie mogłem nic zrobić. Lity mur był, nie wiedzieć czemu, przezroczysty i można było wskoczyć na niego tak, że wyglądało, iż wisi się w powietrzu. W ten sposób gra spadła z numeru styczniowego.

Mój i Gutka komputer, trzeba sobie to powiedzieć jasno, był dla MEN IN BLACK nieodpowiedni. Jakiś czas potem, gdy grę odpaliłem na innym sprzęcie, okazało się, że wszystko jest w porządku. Wstrząsająca przygoda ruszyła dalej. Spacery po bazie arktycznej, wycieczki w jakiejś kopalni zamieszkanej przez dziwoludków, strzelanie, uk, uk, skoki po jakichś ruchomych, prawie niewidocznych platformach, zbieranie apteczek i kluczy, walka z pikselami (gdzie u diabła jest ten przedmiot, dlaczego nie mogę włączyć tego switcha?, uk, uk!). Nędza na kółkach.



PRODUKCJA: Gremlin Interactive
DYSTRYBUCJA: ?
CENA: jeszcze nie znana
UWAGI:

Szkoda słów.

Racing Simulation

Formula

ROOS

MONOPOL MICROPROSE W DZIEDZINIE SYMULACJI BOLIDÓW FORMUŁY 1 ZOSTAŁ WRESZCIE PRZEŁAMANY. NOWYM KRÓLEM JEST UBI SOFT I ICH F1 RACING SIMULATION.

Geoff Crammond w 1996 roku stworzył grę, która na kilkanaście miesięcy zdefiniowała pojęcie symulatora doskonałego. Perfekcyjnie oddane zachowanie samochodów, rozbudowane możliwości konfiguracji wozu, tory wymodelowane z centymetrową dokładnością — konkurencja została bardzo daleko w tyle. Nic jednak nie trwa wiecznie: tuż przed świętami pojawił się produkt wygrywający pojedynek ze starym mistrzem w każdej prawie kategorii. F1RS tak dobrze oddaje uczucie jazdy ośmiusetkonnym potworem, jak to tylko możliwe bez wsiadania do kokpitu.

PIERWSZE WRAŻENIA

Na początek ostrzeżenie: F1RS to zabawa dla dość wąskiego grona odbiorców. Dokładniej — dla maniaków. Kierowcom, znajdującym przyjemność w bezstresowym obijaniu wozu w SCREAMER RALLY czy TOCA, prawdopodobnie nie przypadnie do gustu.

Kiedy pierwszy raz uruchomiłem grę w Granecie i zacząłem jazdę, kierowanie wozem przy pomocy klawiszy doprowadzało mnie do obłędu. Pod tym względem F1GP2 było o wiele bardziej grywalne, ale (trzeba przyznać) mniej realistyczne. Niewiele brakowało, abym w przypływie frustracji skasował grę z dysku i skazał na zapomnienie. Z pomocą przyszedł Błażej (właściciel Granetu, jeden z lepszych wirtualnych kierowców w naszym kraju), który przyniósł z zaplecza... kierownicę Thrustmastera. Zmiana w zachowaniu bolidu, którą czujemy ściskając w dłoniach małe kółko, jest olbrzymia. Samochód zamiast wchodzić w zakręty niczym parowóz jadący po szynach, zachowuje się jak pijany niedźwiedź na zamarzniętej tafli Bajkału. Minimalnie za mocno przyciśnięty pedał gazu powoduje momentalny uślizg tylnych kół, na skontrowanie którego kierowca ma około jednej dziesiątej sekundy. Mocniejsze wdepnięcie hamulca to natychmiastowa utrata sterowności, owocująca najczęściej miękkim lądowaniem w piasku. Wszystko to, oczywiście, po wyłączeniu wszelkich dostępnych w grze pomocy, które dla fanów symulacji są po prostu profanacją. Prawdziwi kierowcy nie mają ABS-u, dlatego i my go nie używamy!

SYMULTOR NA 102

Ekipa Francuzów tworząca grę dla UBI Soft liczyła 34 osoby, z czego 20 (dwadzieścia!) to programiści. Matematyczny model samochodów stworzył zatrudniony specjalnie do tego projektu Christophe Gandon, inżynier z sekcji symulatorów

Renault Sport. Christian Blum, członek wyścigowego teamu Williams-Renault, asystował przy opracowaniu dokładnego systemu telemetrii (dostrajania samochodu na podstawie mnóstwa danych wprowadzonych do komputera). Efekty ich pracy rzucają na kolana.

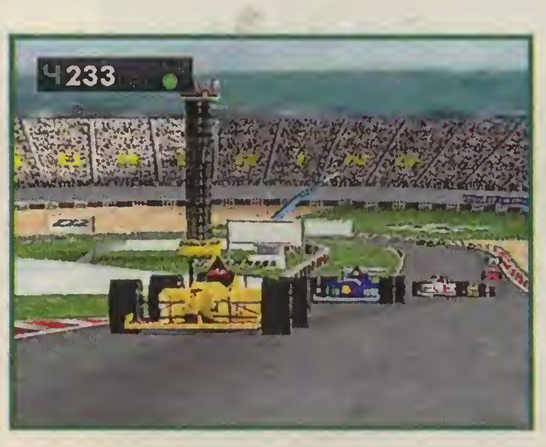
Podstawą osiągania sukcesów w grze jest idealne ustawienie pojazdu. Dla idących na łatwiznę programiści zamieścili (dla każdego toru) tzw. domyślny setup, pozwalający na osiąganie dość przyzwoitych czasów.

Aby wykręcić rekord, trzeba dokładnie poznać zasady działania każdej części samochodu. Mała zagadka: jak ustawić wóz na mało wyboisty tor, o długich prostych i bardzo wolnych szykanach? Przede wszystkim, należy maksymalnie obniżyć spojlery. Dodatkowo obniżyć zawieszenie, pamiętając o efekcie przyziemienia. Jeżeli w szykanach będziemy jeździć po krawężnikach, koniecznie trzeba zwiększyć skok i odskok amortyzatorów, a także zmniejszyć twardość stabilizatorów poprzecznych. W przypadku przycierania o podłoże, jak to ma miejsce np. na zakręcie Serraglio na Monzie, warto zamontować gumowe odbojnice. Tyle na początek. Pozostaje jeszcze tylko dopasować skrętność kół, kąt ich nachylenia, balans hamulców, twardość resorów, poprawnie zestopniować skrzynię biegów oraz ustawić maksymalne obroty na jakie będzie wkręcał się silnik. Wtedy można już wyjechać na tor i sprawdzić ustawienia. Znalezienie optymalnych wartości zwykle nie zajmuje więcej niż, bagatela, trzy — cztery dni.

AROUND THE WORLD

Gra działa wyłącznie z akceleratorami Direct3D lub Voodoo, wyposażonymi w 4MB pamięci. Dzięki temu tory i ich otoczenie wyglądają bardzo dobrze, choć nie tak wspaniale jak w FORMULA 1 Psygnosis. Szczególnie ładny jest tor w Monaco, wymodelowanie którego zajęło twórcom cztery miesiące.

Zdarzają się malkontenci twierdzący, że trasy są zbyt płaskie. Na ich oszczerstwa odpowiadam: przejedźcie się po NŁrburgring albo Suzuce! Bardziej stromo niż w Bieszczadach! No, prawie...



To właśnie F1RS zawiera najdokładniej do tej pory oddane tory. Przypomnijcie sobie, ile jechaliście w pierwszym z zakrętów Lesmo na Monzy w F1GP2. Ponad 220 km/h! Teraz trzeba zwolnić do około 150 km/h, tak, jak to dobrze widać w każdej relacji telewizyjnej. Podobnie zakręt Agip na Hockenheimie — jeździłem w nim ponad 260 km/h na wysokiej szóstce. Naprawdę nie da się go wziąć więcej niż na średniej trójce — i tak właśnie jest w F1RS.

Każda ze startujących w sezonie 1996 stajni jest reprezentowana w grze. Obecni są wszyscy kierowcy poza Villeneuvem, którego jednak można szybko „przywrócić do życia" za pomocą dostępnego w sieci edytora danych zawodników. Krytycy gry GRAND PRIX 2 twierdzili, że wszystkie bolidy zachowywały się identycznie i miały bardzo podobne osiągi. Niestety, częściowo mieli rację. F1RS nie posiada tej wady — zdecydowanie najlepsze są wozy czterech wiodących firm: Williams, Ferrari, Benetton i McLaren. Cała reszta nie liczy się, choć są wyjątki — czasem Panis albo Barichello potrafią nieźle zamieszać, co zresztą zdarzało się w rzeczywistości (Monaco 1996).

Sztuczna inteligencja przeciwników stoi na najwyższym poziomie. Mądrzejsze od kierowców z F1RS są już tylko zaawansowane BOTy Quake'owe. Komputer potrafi pojechać okrążenie na każdych zadanych mu przez gracza ustawieniach! Obserwowanie walki na torze w trybie Exhibition Race to czysta przyjemność.

PERŁA

UBI Soft wyprodukowało grę doskonałą. Bardzo dobra grafika, realistyczne dźwięki oraz to, co najważniejsze: potężny realizm — tworzą mieszankę wybuchową, której nie oprze się żaden prawdziwy fan symulacji. Bezdyskusyjnie najlepszy samochodowy symulator ubiegłego roku.

P.S. Mój obecny czas na Monzie to 1:21.9 s. Służę ghostlapem. Podniesiecie rękawicę?

PRODUKCJA: UBI Soft

DYSTRYBUCJA: LEM

CENA: 155 zł

UWAGI: Symulacja przez bardzo duże S.

KSIĄŻĘ TCHÓRZ

NIE SĄDZIŁEM, ŻE KIEDYŚ BĘDĘ CHCIAŁ TCHÓRZYĆ GODZINAMI.

Gracz wciela się w rolę księcia. Przepraszam, w rolę młodzieńca imieniem Galador, który staje się księciem. W zamian za ten tytuł i życie pełne przygód zaprzedał duszę diabłu. Do rodziny królewskiej trafił natychmiast po podpisaniu cyrografu, a druga część umowy dopiero ma się wypełnić. W książęcą skórę Galador wskoczył w najmniej odpowiednim momencie — w chwili pojedynku z dwukrotnie wyższym Czarnym Rycerzem. Ku wielkiemu rozczarowaniu zgromadzonej gawiedzi, „książę" dał drapaka. Już wiedział, że takie życie mu nie odpowiada. Cel gry jest więc jasny — należy pomóc Galadorowi odzyskać jego własną postać. Na drodze do sukcesu napotkamy jednak mnóstwo przeszkód, które trzeba będzie pokonać.

Z wielką satysfakcją stwierdzam, że dawno nie grałem w tak złożoną i urozmaiconą grę przygodową. Jest w niej tyle różnych motywów, że gracz nie ma prawa się nudzić. W przypadku tak obszernej gry zwykle nasuwa się pytanie: czy nie jest ona za długa? KSIĄŻĘ... na pewno nie! Nie ma tu ani zbyt wielu partii dialogowych, ani zbyt trudnych zagadek, ani niemożliwych do przejścia fragmentów zręcznościowych czy logicznych. Wszystkie z powyższych, właściwych każdej grze przygodowej, części składowych podane są w tak przystępnej i przyjemnej formie, że aż się chce grać. Przez cały czas oprócz zwykłej chęci zobaczenia, co będzie dalej, do przodu popycha nas jeszcze jakiś specjalny smaczek, coś, czego koniecznie się chcemy dowiedzieć, co nas naprawdę zaciekawiło, wciągnęło. Zainteresowanie gracza jest umiejętnie stopniowane. Posłużę się tu tylko jednym przykładem: najpierw natrafiamy na plakat „poszukiwana" z zamazaną twarzą zaginionej (rasowy gracz od razu domyśli się, że trzeba będzie ją odnaleźć), po pewnym czasie słyszymy jej słodki głosik i z coraz większą niecierpliwością czekamy na pokazanie jej postaci, a kiedy już to nastąpi, okazuje się, że jest to całkiem niezła laska... z maską na twarzy. Do końca gry panna towarzyszy nam, stając się coraz bardziej tajemnicza, aż... ale nie będę uprzedzał faktów, ani psuł wam przyjemności z grania.

Dialogi są śmieszne, miejscami nawet arcyzabawne. Rozmawiając z napotykanymi postaciami nie trzeba po kolei wybierać wszystkich kwestii — część z nich jest jedynie dodatkiem do scenariusza, który bawi, ale nie jest niezbędny do ukończenia gry. Na większość czynności, które gracz będzie próbował wykonać, program ma osobne odpowiedzi.

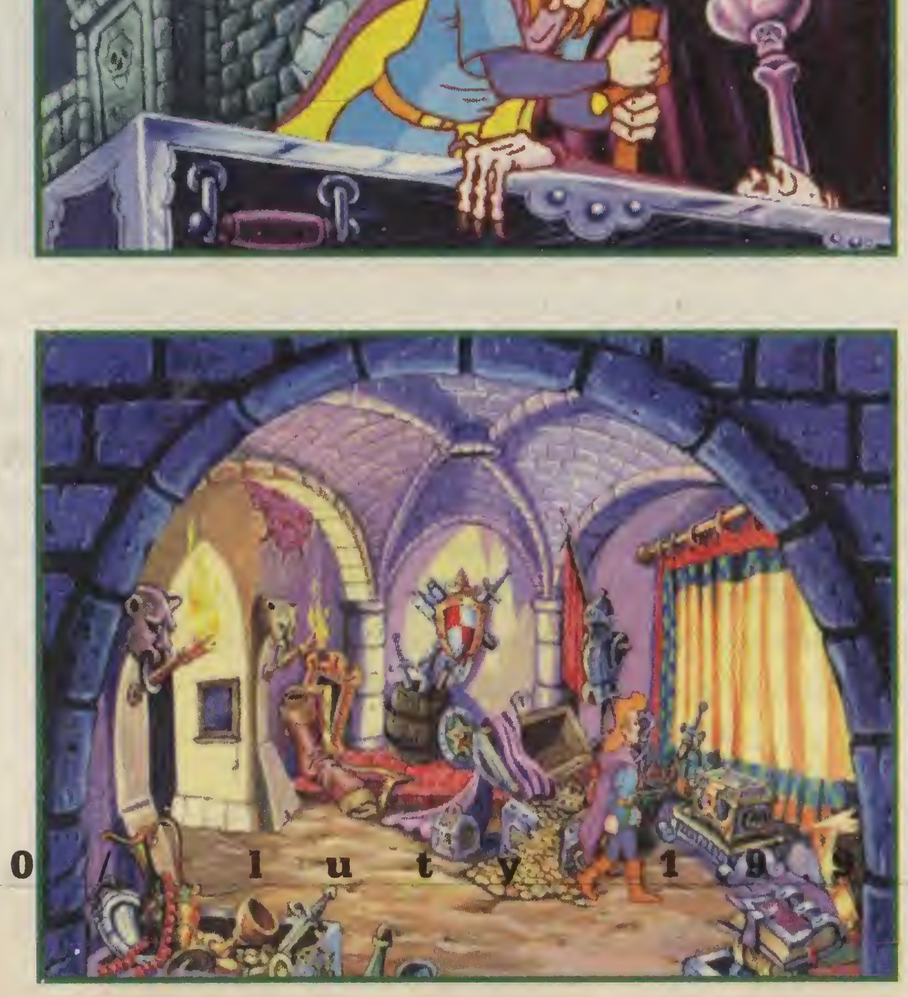
Zagadki przedstawiają równy poziom. Nie ma momentów bardzo trudnych, w których gracze mogliby się zaciąć. Wszystko jest ze sobą logicznie połączone. Na przykład problem wejścia do zamku, którego strzeże posąg ziejący ogniem. Kiedy przyniesiemy lustro, żeby odbić płomień, sprytna bestia po prostu nie chce otworzyć paszczy. Zrobi to dopiero wtedy, gdy gracz się odwróci. Nie trzeba przemierzać całej krainy w poszukiwaniu jakiegoś drobnego przedmiotu, który akurat jest potrzebny: w chwili, gdy idziemy z lustrem do zamku, mamy już wszystko co potrzebne, aby do niego wejść. Trzeba tylko trochę pokombinować. Zagadki wymagają od gracza używania szarych komórek, a nie używania wszystkiego na wszystkim. Mimo że gra jest trochę szalona, nie ma w niej absurdalnych rozwiązań w stylu dowcipów o MacGyverze. Autorzy proponują wczuć się w sytuację bohatera i zastanowić się: „Jak rozwiązałbym ten problem w rzeczywistości?" W pewnym momencie słyszymy prawie całe hasło przy-

wołujące jakieś bóstwo. Prawie, gdyż nie znamy ostatniej litery. Sprawa jest prosta — należy tak długo wypowiadać to hasło dodając jakąś literę na końcu, aż bóstwo się pojawi. Tylko proszę nie mówić, że w rzeczywistości ktoś postąpiłby inaczej. Jak już wspomniałem, w tej grze wszystko tworzy logiczną całość, a więc i podanie hasła bez końcówki ma sens. Ktoś ci je odczytuje w tym samym pomieszczeniu, w którym należy je wypowiedzieć, a więc gdyby je wyartykułował do końca — sam przywołałby bóstwo, nie wiedząc, czy ty tego chcesz. Absurdalna jest przecież sytuacja, gdy dwóch gości stoi przed wielkimi wrotami na pustyni i jeden mówi do drugiego: „Te drzwi otwierają się na komendę <Sezamie otwórz się>", a ten wypowiada zaklęcie i dopiero wówczas brama staje otworem.

W grze nie brakuje także wstawek logicznych (otwieranie skrzyni) czy zręcznościowych (gra w łapki). Jak twierdzą autorzy, mają one na chwilę odrywać gracza od zagadek stricte przygodowych, dać graczowi odetchnąć. One również są zrobione mądrze i na poziomie, choć wybieranie symboli przed siedzibą Króla Słońce jest raczej dla myślicieli lubiących gry w stylu MYST czy RIVEN. Dla tych, którzy mimo wszystko zatną się, są podpowiedzi — maksymalnie pięć, ale najpierw trzeba wygrać grę w łapki z barmanem. Oczywiście skorzystanie z tego ułatwienia ma swoje konsekwencje — na zakończenie gra będzie odpowiednio mniej entuzjastycznie składać gratulacje.

Nagrodą za trud gracza włożony w skończenie gry jest filmik, nie gorszy i nie krótszy niż intro. Autorzy wyszli z założenia, że za spędzenie długiego czasu przy ich grze wypada życzliwie podziękować. Dlatego outro nie jest zrobione na odwal się, jak w wielu innych znanych mi programach. Taką nagrodą są również rozmaite smaczki, jakich w grze nie brakuje. Ale o tym sza... Poszukajcie sami.

Interfejs użytkownika przypomina nieco Cinematique — windowsopodobną wersję popularnego SCUMMa. Po kliknięciu na przedmiocie ukazuje się lista czynności, które możemy na nim wykonać. Osobiście jestem za minimalnie dalej posuniętym uproszczeniem, ale i to rozwiązanie, mimo że nie pierwszej świeżości, ma swoje zalety.



Gra powstawała w całości w asemblerze na komputerach klasy 486DX-66 MHz z 8 MB RAM! Autorzy postawili sobie za punkt honoru, aby również gracze nie dysponujący mocnym sprzętem mogli się cieszyć tą grą. Oczywiście uruchamianie KSIĘCIA I TCHÓRZA na takim komputerze jest kiepskim pomysłem, gdyż jak wiadomo działać wolno będzie już sam system Windows95 (pod DOSem program nie działa), a co dopiero gra. Graficznie program nie jest nowoczesnym cudem techniki — zwykłe animacje (grubo ponad 100.000 klatek) rodem z kreskówek, w pełnoekranowym trybie SVGA. Należy jednak dodać, że są one dopracowane w najdrobniejszych szczegółach: postaci po narysowaniu i pokolorowaniu były jeszcze gładzone i dwukrotnie cieniowane (w przygodówkach 2D cień jeszcze nigdy nie padał na ściany budynków), w lokacjach jest mnóstwo barwnych detali, są nieinteraktywne filmiki. To właśnie pedanteria grafików wydłużyła okres powstawania KSIĘCIA do dwóch lat. Ale warto było czekać, gdyż scenarzyści (Adrian Chmielarz i Jacek Piekara) w tym czasie także nie próżnowali, ale o tym już pisałem.

Najgorszą stroną gry jest muzyka. Podkłady są na nieszczęście nagrane w formacie MIDI, co wpływa ujemnie na ich jakość. Na usprawiedliwienie twórców może wpływać fakt, że było to najlepsze z kilku rozwiązań: zapisanie muzyki w postaci ścieżek audio pociągnęłoby za sobą konieczność instalowania na twardzielu kilkuset megabajtów danych, a nagranie jej w postaci plików.MP3 znacznie spowolniłoby grę. A pliki MIDI są na dodatek bardzo małe, więc udało się KSIĘCIA zmieścić na jednym kompakcie. Za to sample i synteza mowy są bardzo dobre. Głosu czarnoksiężnikowi Arivaldowi użyczył sam Kazimierz Kaczor. Bardzo dobrze wczuł się w swoją rolę i zagrał ją jak należy. Podobno najbardziej męczył się, kiedy kazano mu na siłę wydobyć z siebie śmiech.

Gra nie miała być rewolucją. Autorzy postanowili wybrać z najciekawszych gier ostatnich lat esencję — to, co najlepsze — jeszcze dopracować i dopiero oddać graczom. Pomysł przedni, wykonanie świetne, a więc zasłużona „dziewiątka". Jak widać, nie samą grafiką człowiek żyje.

PRODUKCJA: Metropolis

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: 129 zł

UWAGI: Jeszcze nie mogę skupić uwagi.

Zagadki Lwa Leona

NIEJEDEN OJCIEC KUPI TĘ GRĘ DZIECKU, BY SIĘ W NIĄSAMEMU BAWIĆ

PooH

O firmie Leryx Longsoft stało się głośno na przełomie lat 1996/1997 za sprawą Lwa Leona — bohatera gry jednogłośnie uznanej za jedną z lepszych polskich zręcznościówek. Ten właśnie produkt zapoczątkował serię wydawniczą "Leryx Lonsoft dla dzieci". W najbliższym czasie seria ma zostać rozszerzona o nowe produkty. Do naszych rąk trafił pierwszy z nich — „ZAGADKI LWA LEONA".

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem ten tytuł, wyobraziłem sobie program edukacyjny z biednym lwem w roli konferansjera oprowadzającego po nudnym świecie dziecięcej nauki. Nic z tego! Lew nie jest biedny, świat jest ciekawy, program jest... rzeczywiście — program jest pouczający. Również dla dorosłych.

Gra opiera się na podobnej zasadzie, co wydana wiele lat temu „The Incredible Machine" Sierry. Jeśli nie pamiętacie owej gry, należy wam się kilka słów przypomnienia. Zapewne w niejednej kreskówce widzieliście następujący motyw: bohater porusza gałęzią, gałąź przesuwa linkę, linka pociąga spust, wypala pistolet, balonik robi BUM!, zawieszony pod balonikiem melon spada na głowę bohatera. Na takiej właśnie zasadzie zbudowane zostały ZAGADKI. Należy tu budować mniej lub bardziej logiczne ciągi wydarzeń, służące do osiągnięcia pewnego celu. Zadaniu temu służyć ma cała gama, czasami dość nietypowych, przedmiotów: sprężynujące węże, bomby, ciężarki, lustra, ogniska itp.

W grze występują oczywiście postacie z pierwszej części przygód Lwa Leona — groźny Młot, krwiożerczy rekin Sharky, czy też tajemniczy Yeti. Poznamy też Pana Zegara, który delikatną presją będzie nam przypominał o upływającym czasie.

Grę podzielono na trzy piętnastopoziomowe rozdziały — Tajemnice Dżungli, Podwodne Zagadki oraz Sekrety Bieguna. W każdym z nich do dyspozycji gracza oddano charakterystyczne dla danego terenu rekwizyty — w dżungli są to np. bambusowe rusztowania i mostki, w wodzie — wszelkiej maści ryby, natomiast w scenerii arktycznej — miniaturowe słoneczka topiące sople lodu, czy też trampoliny odbijające śnieżki rzucane przez bohaterów.

Wszystkie te gadżety służą oczywiście do rozwiązywania poszczególnych zagadek-układanek. Oto przykład jednej z nich, omówiony słowami autorów:

„Zadaniem gracza jest pomóc lwu wrzucić rybkę, pływającą w małym stawie, do kosza wiszącego nad lustrem wody. Król ma do dyspozycji bombę, baloniki, ognisko jako źródło ognia i sprężynujące węże. Po rozpoczęciu rozgrywki, na ekranie widać spadający w dół kamień i rybkę, bezradnie pluskającą w stawie. Należy „podpalić" bombę i przywiązać ją do balonu. Dobrze zainstalowana bomba uniesie się w górę i eksploduje na odpowiedniej wysokości; wybuch zniszczy zaporę uniemożliwiającą przerzucenie kamienia do stawu. Aby kamień mógł polecieć w górę, należy w odpowiednim miejscu położyć sprężynujące węże."

To wszystko możliwe jest tylko dzięki zaaplikowaniu w grze praw fizyki, którym ulegają wspomniane rybki, balony i węże. Zagadki są trudne i wymagają od gracza niezwykłej dokładności. Wystarczy, że przesuniemy rozbrykane węże o jeden piksel — i wystrzelona piłka odbije się pod innym niż wymagany kątem. Wskazówka dla niecierpliwych — Pan Zegar po pięciu minutach bezskutecznych zmagań podaje jedną z możliwości rozwiązania zagadki.

Bezapelacyjnie słowa uznania należą się oprawie graficznej. Spójrzcie na obrazki: ręcznie malowane tła z efektownie rozmytym drugim planem naprawdę robią wrażenie! Na równie wysokim poziomie stoją animowane wstawki pomiędzy kolejnymi rozdziałami — pieczę nad nimi sprawowali artyści związani z Hanna Barbera oraz Łódzkim Studiem R.

Jeśli ktoś jest fanem THE INCREDIBLE MACHINE lub po prostu lubi tego rodzaju gry — polecam.

PRODUKCJA: Leryx Longsoft
DYSTRYBUCJA: OPTIMUS S.A.
CENA: 39 zł
UWAGI: Dla fanów TIM i dla pro-fanów.

7

PIERWSZA DWUDZIESTKA LISTY EMMT

(NOTOWANIE Z 16.01.98)

1. The Prodigy "Smack My Bitch Up"
2. Metallica ..... "The Memory Remains"
3. Elektryczne Gitary ..... "Kiler"
4. Edyta Bartosiewicz ..... "Nie Znamy Się"
5. Depeche Mode ..... "Useless"
6. The Rolling Stones ..... "Anybody Seen My Baby"
7. Edyta Górniak & Jose Carreras ..... "Hope For Us"
8. Homo Twist ..... "Twist Again"
9. T.Love ..... "Chłopaki Nie Płaczą"
10. LL Cool J ..... "Phenomenon"
11. Piasek ..... "Mocniej"
12. The Cure ..... "Wrong Number"
13. Edyta Bartosiewicz ..... "Skłamałam"
14. Radiohead ..... "Karma Police"
15. Kazik ..... "Idę Tam Gdzie Idę"
16. 10 Osób ..... "Wspólna Scena"
17. 3 x Klan ..... "Pozytywka"
18. Porno For Pyros ..... "Hard Changer"
19. Budka Suflera ..... "Strefa Półcienia"
20. Portishead ..... "Over"

Naszą fantastyczną, multimedialną, jedyną w swoim rodzaju listę GRA!MY EMMT możecie obejrzeć: od poniedziałku do piątku na antenie POLSAT 2:

pon — czw od 15:20 — 15:30 prezentujemy propozycje do listy EMMT

piątek: od 15:15 — 15:30 prezentujemy tygodniowe podsuowanie EMMT

MARKOS

ACTUA SOCCER 2

GRA JEST TAK REALISTYCZNA, ŻE SĘDZIA CZASEM KANTUJE. W ZWIĄZKU Z TYM WYŁĄCZONO OPCJĘ SZALIKOWĄ.

Pierwsza część AS pełna była niedociągnięć, ale mimo to przypadła mi do gustu. ACTUA SOCCER 2 reklamuje sam Alan Shearer — najlepszy piłkarz na wyspach w 1996 roku. I co z tego? Nic, to tylko ciekawostka — gra broni się sama.

Jak zwykle, mamy do wyboru opcje: mecz towarzyski, rozgrywki w pucharach, liga. Pojawiła się też nowość — misje. Polegają one na wykonaniu określonych zadań, np. utrzymania wyniku do końca meczu. Opcja ta pozwala graczowi na podszkolenie własnych piłkarskich umiejętności w sposób do tej pory nie spotykany! Jazda rozpoczyna się jednak dopiero na prawdziwym meczu. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to starannie dopracowani piłkarze. Ich ruchy są niezwykle realistyczne. Przewrotki, szczupaki, podania, parady bramkarskie — to naprawdę cieszy oko!

Aby wszystko wyglądało naturalnie, użyto techniki motion capture, a za wzór piłkarza posłużył Michael Owen. Tym razem postać nie jest duchem i nie przenika przez różne przedmioty, co zdarzało się w pierwszej części. Piłka odbita od zawodnika nie zatrzymuje się, lecz zmienia kierunek lotu, czasem myląc bramkarza. Krótko: oprawa graficzna w AS2 stoi na wysokim poziomie.

Następnym ogromnym plusem tej gry jest komentarz, np.: „Kowalczyk, podanie do Juskowiaka, ten robi zwód i wpada na pole karne, strzela... Aaj! poprzeczka. Powinien był podawać do partnera". To jest relacja! Nazwiska wymieniane przez komentatorów są prawdziwe, możemy usłyszeć jak zagraniczni sprawozdawcy męczą się z polskimi nazwiskami. Całości dopełnia genialnie reagująca publiczność.

Ważnym elementem gry są również warunki pogodowe, a w AS 2 zostały one dopracowane doskonale. Na 24 stadionach, jedną z 64 drużyn, gramy w słońcu, mgle, śniegu, a także w nocy przy świetle jupiterów. Piłkarze biegając po śniegu zostawiają ślady, a piłka, którą grają, nie jest już biała, lecz pomarańczowa. Małe, ale cieszy. Następna zaleta (uff, ile ich jest) to postawa sędziego, który czasem... nie zauważa faulu. Na trybunach nie słychać jednak „Sędzia ch.." a jedynie buczenie lub gwizdy niezadowolenia. Wyraźnie kontrastuje to z rzeczywistością, lecz w tym przypadku — brak realizmu cieszy.

Wady: zauważyłem jedno malutkie niedociągnięcie — podczas stałych fragmentów gry nie można poruszać piłkarzami, utrudnia to rozgrywanie akcji.

Mała liczba klawiszy do sterowania piłkarzami (cztery: podanie, strzał, techniczne zagranie, przyspieszenie) powoduje, że gra jest prosta w obsłudze. Poziom trudności możemy dostosowywać do swoich umiejętności. Żywotność AS 2 przedłuża opcja meczu wieloosobowego. I jeszcze coś: obejdzie się bez supersprzętu. W rozdzielczości 640x480 piłkarze poruszają się płynnie już na Pentium 120, oczywiście dopała 3D znacznie podnosi jakość grafiki, ale i bez niej da się bawić.

Nad ACTUA SOCCER 2 można spędzić wiele godzin, ten program ma w sobie takie magiczne coś, co sprawia, że chce się grać.

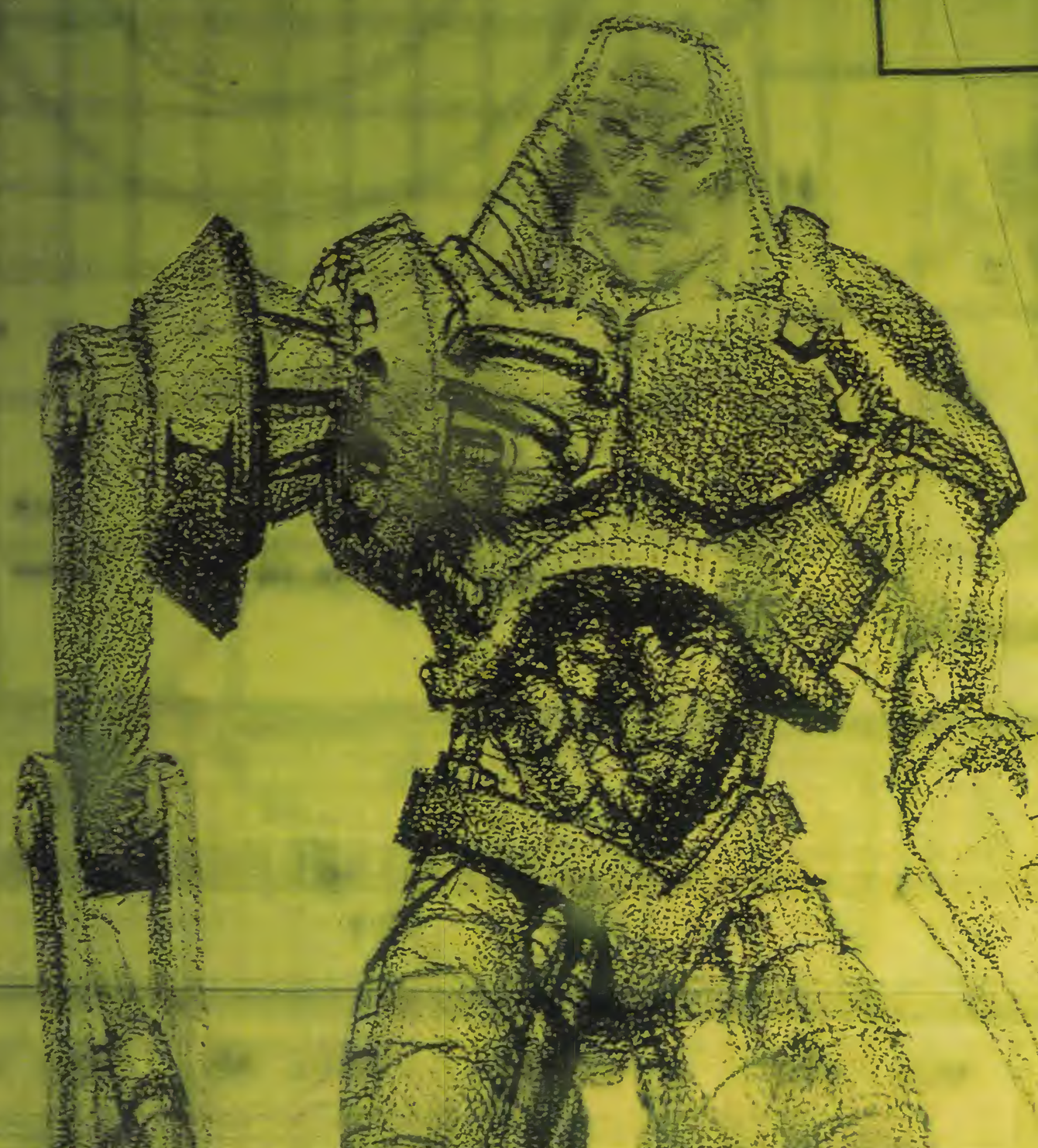
PRODUKCJA: Gremlin Interactive

DYSTRYBUCJA: ...

WYMAGANIA
Pentium 75
16 MB RAM
Win95, CD-ROM x2

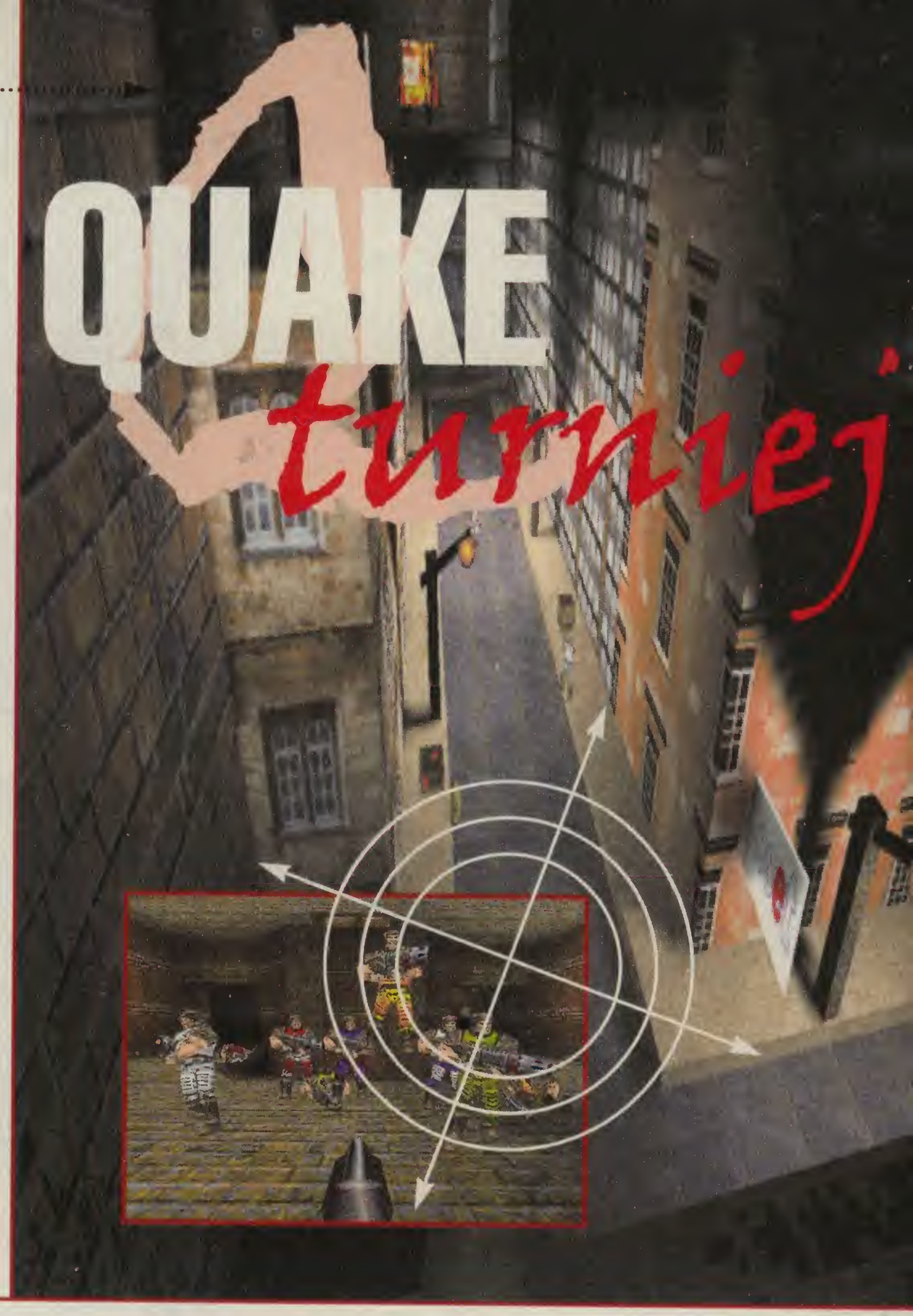
UWAGI:
Szalejące trybuny, piłkarze jak żywi.

GRANICA POMIĘDZY CZŁOWIEKIEM A MASZYNĄ NIGDY NIE POWINNA BYŁA ZOSTAĆ PRZEKROCZONA



5·19·47 14:35 ALIEN SCUM CAN KISS THE
BUTT OF MY RAIL GUN. Orders came in from the
U.S.M.C.
Reset

QUAKE turniej



Zgodnie z zapowiedziami, ogłaszamy wielki turniej Rocket Arena! Wszyscy chętni, dysponujący modemem lub stałym łączem do internetu oraz pełną wersją Quake, mogą wziąć udział w zabawie. Wystarczy tylko przysłać pocztą elektroniczną zgłoszenie na adres roos@quake.org.pl lub redakcja@reset.com.pl z dopiskiem „Turniej Rocket Arena" w tytule i poczekać na potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia.

W turnieju udział weźmie 64 zawodników. Jeżeli zgłosi się więcej chętnych, zorganizujemy wstępne rundy eliminacyjne lub nawet rozszerzymy listę zawodników do 128. Aby połączyć się z serwerem, należy ściągnąć Quakeworld 2.10 ze strony WWW http://qw.reset.com.pl/quake/. Tam też znajdziecie najświeższe wiadomości na temat turnieju, listę zawodników, wyniki meczów, szczegółowy regulamin oraz rosnącą z tygodnia na tydzień listę cennych nagród.

Wstępnie wprowadzamy podział zawodników na dwie katogorie: LPB, czyli gracze z pingiem mniejszym niż 150, oraz HPB (modemowcy), których ping nie spada poniżej 150. Losy kątegorii LPB są niepewne, gdyż nie przewidujemy zalewu zgłoszeń. Jeżeli jednak znajdzie się około 32 chętnych, rozegramy turniej także w tej kategorii.

Nie musicie martwić się o kompatybilność swojej wersji Quake z wymogami turnieju. Wszystkie mapy, dźwięki i pliki graficzne serwer prześle Wam automatycznie tuż po połączeniu. Mimo to, polecam zaopatrzenie się w dodatek Final Arena i zapoznanie z filozofią gry. Wszystkie pliki i informacje na ten temat znajdziecie na wspomnianej stronie internetowej.

Wielu fragów, niskiego pinga oraz zerowych rachunków telefonicznych — życzą

Organizatorzy.

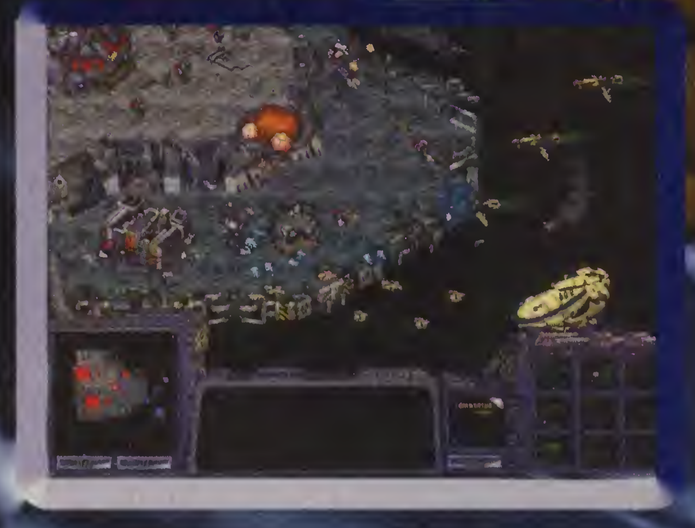
MATTjoystick
skorpion
boomerang
MATTjoystick
skorpion
boomerang

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów L.K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin P.P.H. WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-71) 25 24 58
Toruń P.W. ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 20
Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75

MATT
12 lat tik
Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24
PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJA

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS™ I DIABLO™ PRZEDSTAWIAJĄ

STARCRAFT™



Strategii jest wiele, Starcraft™ jest jeden!

battle.net

PC CD ROM

BLIZZARD ENTERTAINMENT

CUC SOFTWARE

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

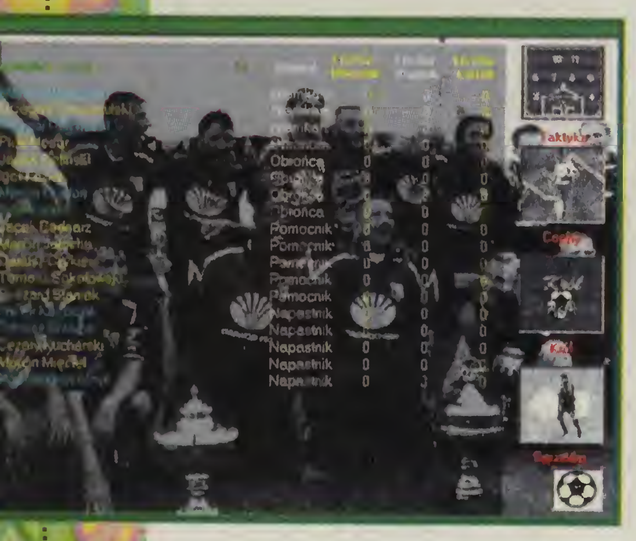
Starcraft, Warcraft II i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Loga i nazwy Blizzard, CUC Software i CD Projekt zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

LIGA POLSKA Menedżer '98

BAMSE

DLA TYCH, KTÓRY CHCĄ POZOSTAĆ PRZY PIŁCE, A MAJĄ JUŻ DOŚĆ MACHANIA JOYSTICKEM, CZY WCISKANIA KLAWISZY NA PADZIE, WYMYŚLONO GRY OBCIĄŻAJĄCE RACZEJ UMYSŁ NIŻ PALCE— MENEDŻERY.

W grze LIGA POLSKA MENEDŻER' 98 wcielamy się w rolę szefa jednego z polskich klubów z pierwszych trzech lig. Niezależnie od tego, którym będziemy kierować zespołem, możemy rozpocząć grę w pierwszej, drugiej lub trzeciej



lidze. Możemy również wybrać sezon, w którym zaczynamy pracę — obecny, bądź też któryś z dwóch poprzednich. Składy wszystkich polskich drużyn pokrywają się z rzeczywistymi zestawieniami zawodników. Niestety, podczas gry w europejskich pucharach nie ma mowy, byśmy poznali jakiekolwiek nazwisko piłkarza zagranicznej drużyny, nawet strzelcy bramek pozostają anonimowi.

Do zadań menedżera należy prowadzenie finansów klubu, organizowanie wyjazdów i treningów drużyny, dokonywanie transferów zawodników, rozbudowywanie stadionu, ustalanie cen biletów, negocjowanie kontraktów reklamowych, umawianie się na mecze towarzyskie i oczywiście zestawianie składu na kolejne spotkania. To ostatnie zadanie jest oczywiście najważniejsze, ale niestety bardzo męczące, gdyż interfejs nie został należycie dopracowany. Jak powiada stare przysłowie trenerskie: „nazwiska nie grają". Skład ustala się więc na podstawie pewnych współczynników, które określają przydatność do gry każdego z zawodników. Powinny one być dostępne w oknie wybierania składu, a nie w osobnym, żeby nie trzeba było zbyt często przełączać i szukać. Tu, niestety, tak nie jest. Potrzeba naprawdę dużo samozaparcia, aby wystawić na każdy mecz optymalną jedenastkę.

Sam sposób rozgrywania meczów nie budzi zachwytu. Zastosowano oklepany patent pokazywania co jakiś czas akcji rzekomo rozgrywających się na boisku. Tym razem są to po prostu filmiki zapisane w formacie AVI, na których pokazane są sytuacje z meczów polskiej ligi i reprezentacji. Nie ma ich niestety zbyt wiele, więc szybko zaczynają się powtarzać i oglądanie ich staje się nudne. Tym nudniejsze, że nie trzeba czekać do końca filmu, aby wiedzieć, czy strzał na bramkę będzie celny, czy też nie, bo to wiadomo od samego początku. Dawno, dawno temu, w grze THE MANAGER traktującej o lidze angielskiej, problem ten był rozwiązany nieco ciekawiej. Akcje, wymyślane przez autorów gry, miały dwa zakończenia. Strzał mógł zakończyć się golem lub nie, więc akcja

trzymała gracza w napięciu do samego końca. W zapisie wideo jest to oczywiście trudniej przerobić, ale przy obecnym poziome techniki można się było o takie ulepszenie pokusić. Muszę oczywiście zganić jakość tego zapisu. Czasem w ogóle nie widać co się dzieje na boisku. Dezorientujący jest również fakt, iż nie ma znaczenia, jakie drużyny grają — akcje są wybierane losowo. Dochodzi do paradoksu, że na filmie wyraźnie widać, jak gola strzelają na przykład piłkarze GKS Katowice, a na tablicy wyników okazuje się, że go tracą.

Na plus zaliczyłbym grze urozmaicony system pożyczek bankowych, mnóstwo detali związanych z rozbudową stadionu (np. budki z kiełbaskami, z których również można czerpać zyski), poprawne działanie algorytmów — np. jeśli zawodnik mało trenuje, jego umiejętności od razu lecą na łeb, na szyję (zawsze pamiętaj o ustawieniu treningu nowo kupionemu zawodnikowi) — oraz możliwość kupienia wszystkich zawodników z polskiej ligi, a nie tylko tych z listy transferowej.

Gra została napisana przy użyciu metod chałupniczych. Autor , Trzaska, napracował się — to prawda, ale gra nie odniesie raczej wielkiego sukcesu z uwagi na kiepską oprawę. Grafika nie dość, że do niczego, to jeszcze się kaszani (czarno-białe zdjęcia, śmieci na ekranie), muzyki w ogóle nie ma — chyba miały być jakieś nędzne MIDy, ale ja nic nie słyszałem. No, ale cóż — jaka liga, taki MENEDŻER.

PRODUKCJA: Marksoft
DYSTRYBUCJA: Marksoft
CENA: 99 zł
UWAGI:

4

Wolę THE MANAGERA sprzed kilku lat.

ODDWORLD

ABE'S ODDYSEE

JESTEŚ W UKRYTEJ KAMERZE! UŚMIECHNIJ SIĘ... MIMO WSZYSTKO.

Mam wielki zaszczyt przedstawić wam jedną z najlepszych platformówek, jakie kiedykolwiek wydano na komputer klasy PC. Poznajcie się — oto Abe...

Abe jest Mudokonem i jak wielu z jego bratanków został pojmany do pracy w Repture Farms. Repture Farms jest największą przetwórnią mięsa w OddWorld. Rządzi nią bezwzględny Wielki Szef, należący do Stowarzyszenia Producentów Mięsa w OddWorld. Pewnego wieczora nasz Abe spokojnie froterował podłogę. Nagle zauważył światło dochodzące z uchylonych drzwi do sali konferencyjnej. Jego niepohamowana ciekawość zemściła się na nim. Podsłuchał obrady Kongresu. Profity firmy spadały i trzeba było temu zaradzić, Wielki Szef szykował coś specjalnego, coś New 'n' Tasty. Tego, co ujrzał na projektorze owego wieczora, Abe nie zapomni już do końca swych dni. Oni chcieli przetworzyć Abe'go i wszystkich Mudokonów pracujących w ich fabryce na konserwy i w taki sposób podnieść swoje zyski! Obrzydliwe. Abe czmychnął niepostrzeżenie. Niestety, całe zdarzenie zarejestrowała kamera.

W tym momencie zaczyna się właściwa gra. Masz za zadanie uciec z fabryki i uwolnić swych braci, aby uniemożliwić Szefowi przerobienie Mudokonów na konserwy. W międzyczasie dowiesz się, co jest twoim prawdziwym przeznaczeniem, odwiedzisz krainę Mudokonów, na koniec zaś wrócisz do fabryki mięsa, aby raz na zawsze zatrzymać działalność Repture Farms.

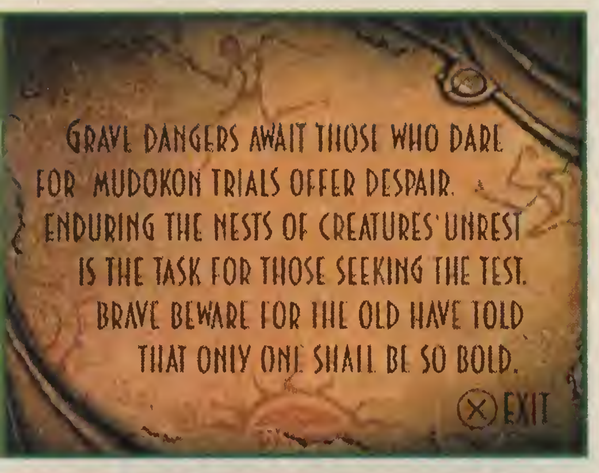
Gra jest platformówką jak się patrzy. Przez cały czas będziesz biegał, skradał się, skakał, turlał i przestawiał dźwignie. Twoimi wrogami będą zwierzęta dotychczas hodowane przez Repture Farms oraz Sligowie i Slogowie. Slig to taki żółty gostek z karabinem, to on tu rządzi, a Slog to jego „pies". Gra nie ma scrollowanego tła, składa się z lokacji, które są ze sobą ściśle powiązane. Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy jest to, że nasz Abe nie posiada żadnej broni typu pistolet lub chociażby patyk. Na jego oręż składają się: spryt, dyskrecja i możliwości telepatyczne.

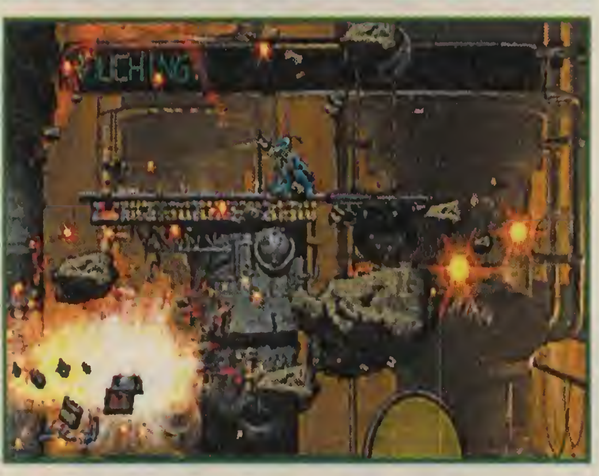
Dzięki telepatii będzie mógł on przejmować Sligów (a wraz z nimi ich karabin maszynowy), możliwość władania Slogami (i sposobu, w jaki oni mówią — pomoże mu to później w otwieraniu pól siłowych zakodowanych na głos Sliga). Nie zawsze będziesz mógł przejąć Sliga, na przeszkodzie staną ci dwa czynniki. Pierwszy to bariery umysłowe (takie kule z czerwoną diodą pośrodku). Drugi, to układ pomieszczeń. Aby przejąć Sliga będziesz musiał się znaleźć na platformie poniżej lub powyżej, tak aby nie dosięgły cię strzały z karabinu.

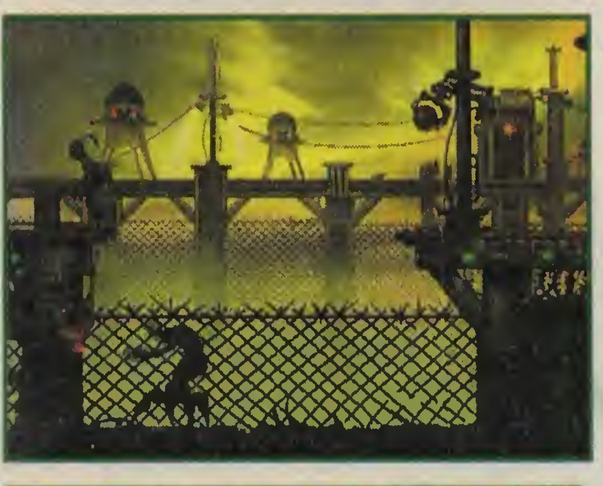
Z pomocą telepatii będziesz mógł również uaktywniać ptasie portale, dzięki którym odeślesz Mudokonów do domu (musisz ich uratować co najmniej 50). Jest to jedna z niewielu platformówek, w której trzeba non stop myśleć. Prawie w każdej lokacji jest coś do zrobienia — np. trzeba wziąć granat i rzucić go w określone miejsce, przebiec szybko koło strożującego Sliga, skoczyć na platformę wyżej, przejąć go, przejść nim kilka ekranów rozwalając wszystkich wrogów z karabinu i na końcu dokonać autodestrukcji Sliga.

Klimat gry tworzy kilka czynników. Grafika — fenomenalna i dostosowana do świata po jakim się poruszamy; dźwięki Mudokonów i niesamowite odgłosy Sligów; muzyka — zmienia się w zależności od sytuacji, w której się znajdujemy, wreszcie — sposób zapisu stanu gry. Możemy to zrobić w dosłownie każdym momencie gry, rzadko się to w platformówkach zdarza.

Grając w OddWorld odniesiesz niesamowite wrażenie, jakbyś tam naprawdę był. Mimo że Abe nie bardzo przypomina człowieka, łatwo zżyjesz się z bohaterem gry i nie będziesz mógł oderwać się od zabawy. Rozrywka na długie wieczory gwarantowana. OddWorld na stałe wpisał się do mojej prywatnej złotej księgi gier i pretenduje do miana najlepszej platformówki roku 98.







PRODUKCJA: OddWorld Inhabitants

DYSTRYBUCJA: LICOMP-EMPIK-MULTIMEDIA

CENA: 155 zł

UWAGI: Jedna z najlepszych zręcnościówek wszech czasów. Chodzi również pod DOS.

89

KAYTECK

F-22 Raptor

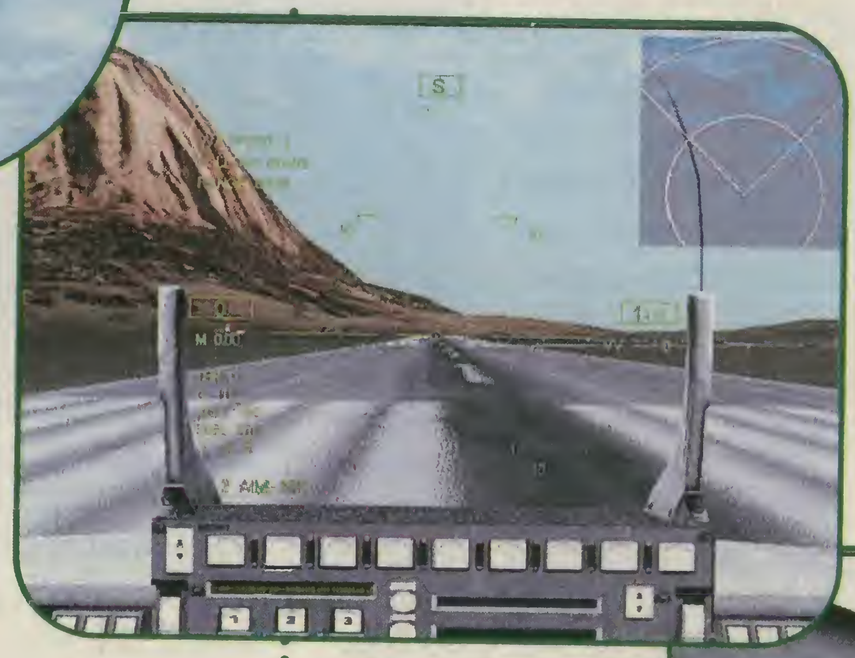
FIRMA NOVALOGIC PO RAZ DRUGI OPRACOWAŁA SYMULATOR F-22. DLACZEGO? CHARAKTER TEJ NOWATORSKIEJ KONSTRUKCJI I NIEPEWNOŚĆ OSTATECZNYCH PARAMETRÓW PRAWDZIWEGO SAMOLOTU SPRAWIA, ŻE F-22 IDEALNIE NADAJE SIĘ DO KLIMATU, JAKI CHCE W SWYCH PRODUKCJACH OSIĄGNĄĆ NOVALOGIC. JEST TO KLIMAT ŁATWYCH, NIEZWYKLE EFEKTOWNYCH, A PRZY TYM PROSTYCH GIER.

KANGURY DO GÓRY!

Po uruchomieniu gry najlepiej od razu poderwać się do lotu, by poszukać kogoś, kogo można by w fajny sposób uziemić. Zapewniam, że rozmaitych celów nie zabraknie. W tej grze dzielni amerykańscy piloci z pewnością

nie będą narzekać na monotonię wykonywanych zadań. Tutaj nawet banalny patrol powietrzny szybko zamienia się w kotłowaninę kilku skrzydeł myśliwskich. Rakiety średniego dystansu AMRAAM, w wersji bodajże C, zużywa się z prędkością, z jaką rewolwerowcy opróżniali magazynki swych coltów na Dzikim Zachodzie. Niebo co chwila przecinają smugi dymu tworzone przez rakietowe silniki inteligentnych zabójców. Niezwykle często możesz podziwiać widowiskowe eksplozje oznaczające, że gdzieś niedaleko ciebie grawitacja zaraz gruchnie zdrowo o ziemię samolotem wartym miliony dolarów.

Cała symulacja podporządkowana jest jednemu aspektowi lotniczych misji — walce. Powietrzne pojedynki to właściwie sedno całej gry. Lot do celu zajmuje zaledwie kilka minut, a po wykonaniu zadania od razu możesz zakończyć misję. Oczywiście, jeśli ktoś chciałby samodzielnie lądować, to może to uczynić — tylko po co? Przecież podczas takiego manewru niedzielny pilot mógłby roztrzaskać dumę amerykańskich sił powietrznych. A w tej grze stanowczo nie chodzi o to, by się głupio rozwalać.



Z reguły nie lubię lotniczych strzelanin, gdyż na ogół wszystkie takie gry mają jedną zasadniczą wadę — szybko się nudzą. Inaczej jest z F-22 RAPTOR. Ludzie z NovaLogic już w pierwszej edycji stworzyli klimat, który urzekał graczy. Także tym razem twórcom programu udało się w umiejętny sposób połączyć realia lotnicze z wymogami prostej widowiskowej gry. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda niezwykle realistycznie. Na HUD podawane są rozmaite dane, wyświetlacze wielofunkcyjne pełne są różnych informacji. Tylko że wszystko odbywa się niezwykle prosto i łatwo. Radar pokładowy — w pionie ograniczony jest tylko ukształtowaniem terenu, zaś w poziomie omiata przestrzeń w zadziwiająco szerokim kącie! Jednym przyciskiem namierzasz, drugim odpalasz rakietę, która w większości przypadków trafia z zaskakującą precyzją. Faktem jest, że pilotujesz najnowocześniejszy samolot myśliwski świata, ale nawet w XXI wieku niewiadoma i przypadek będą podstawowymi siłami rządzącymi polem walki. Także powietrznej.

OCZAROWANE ZMYSŁY

Wydany przez NovaLogic ponad rok temu symulator F-22 LIGHTNING II zadziwiał opracowaniem graficznym. Dzisiaj RAPTOR nie zaskakuje już tak jak pierwsza wersja, ale nadal grafika jest najmocniejszym atutem gry. Fotorealistyczne krajobrazy wyglądają po prostu bajecznie. Teren akcji nie jest odwzorowywany z rzeczywistych map, więc graficy mogli wykazać się wyobraźnią. Nie omieszkali tego uczynić: lot, zarówno nad pustynią, dżunglą, jak i mroźnymi szczytami łańcuchów górskich, dostarcza niebywałej frajdy. Z początku doskonałe opracowanie krajobrazu może być nawet destruktywne — podziwiając tereny możesz nie zauważyć bandytów wchodzących na szóstą lub, co gorsza, rakiety wchodzącej

w kadłub. Oczywiście supergrafika obliguje do posiadania supersprzętu — bez Pentium

120 i 32MB RAM nie ma co rozpoczynać zabawy. Niestety dopiero na MMX program zaczyna działać na tyle płynnie, że symulacja osiąga szczyt swej miodności.

Nie ma sensu rozpisywać się nad zaletami grafiki. To jest po prostu najładniejszy symulator-strzelanina. Naprawdę, widok łańcucha górskiego wyłaniającego się z mgły, albo rzeki, która nakreśliła swoje meandry w wielokilometrowej plątaninie drzew jest wprost zachwycający. Także opracowanie wszelkich celów nie pozostawia wiele do życzenia. Samoloty wyglądają bardzo, ale to bardzo realistycznie. Podczas lotu możesz sobie patrzeć jak pracują płaty sterowe albo jak z dysz silników o wektorowanym ciągu strzelają płomienie dopalaczy. Pamiętaj, by nie przyglądać się zbyt długo efektownym dopalaczom, gdyż żrą benzynę jak diabli, a samolot bez paliwa niezwłocznie przystępuje do gwałtownego „lądowania". Zwróć uwagę na szczegóły jakie uwzględniono w grze — katapultowany pilot dotykając ziemi nieudolnie przewraca się na plecy, rakiety korygują tor lotu w zależności od manewrów przeciwnika, bezbronne transportowce w ostateczności panicznie starają się zamienić wysokość na cenną podczas ucieczki prędkość. Oczywiście zdarzają się i wpadki: samoloty giną na ogół w bardzo podobnym wybuchu, działko wykazuje szokującą wręcz skuteczność, raz czy dwa rakieta przeciwnika przeleciała przez wzgórze. Na całe szczęście problemy nie wpływają na ostateczną jakość zabawy.

Na pochwałę zasługuje też warstwa dźwiękowa gry. Podczas lotu cały czas słyszysz rozmaite komunikaty radiowe. Jedne skierowane są bezpośrednio do ciebie, inne to standardowa paplanina wielu pilotów wykonujących swe misje i kontrolerów lotniczych, zarówno tych naziemnych, jak i siedzących w wielkich latających radarach systemu AWACS. Niekiedy możesz usłyszeć zupełnie niezobowiązujące wymiany zdań — raz nawet jakiś pilot zapraszał na randkę kontrolerkę lotów! Wykonując loty w F22 Raptor można uzmysłowić sobie, jak ważnym elementem nadającym klimat grze lotniczej jest chaos komunikatów radiowych.

UWAGI NATURY LUŹNEJ

Jak już powiedziałem, sednem gry jest efektowna, wciągająca walka. Czekają cię rozmaite zadania. Przede wszystkim, wywalczanie przewagi powietrznej. Poza tym, eskortowanie grup uderzeniowych lub transportowych, misje zwiadowcze, a niekiedy nawet uderzeniowe. Podczas lotu lepiej nie wyłączaj radaru — w rzeczywistości włączony radar jest zaproszeniem do wystrzelenia w twoim kierunku wszystkiego czym przeciwnik w danym momencie dysponuje, w grze w znikomym stopniu ułatwia wykrywanie twojego myśliwca. Jeśli musisz się ukryć, korzystaj z ukształtowania terenu — takie maskowanie w F-22 Raptor działa na medal.

Podczas lotu musisz atakować przeciwnika najwcześniej jak się tylko da. Najlepiej od razu kiedy wejdzie w zasięg AIM-120. Nie ma sensu dawać facetom, którzy cię ewidentnie nie lubią, czasu do namysłu. Sterowanie twoim podniebnym pupilkiem nie nastręcza żadnych trudności.

Dosyć „przyjazne" graczowi algorytmy sterujące zachowaniem się maszyny wspomagane są przez system fly-by-wire. Zawsze wszystko działa bardzo cacy, F-22 zachowuje się w powietrzu niczym delikatne piórko, no chyba że odstrzelą ci pół skrzydła.

Z reguły lata z tobą skrzydłowy. O ile poprzedniego dnia obsługa techniczna nie miała ostrej imprezy, to twój podwładny ma podczepiony taki sam zestaw rakiet powietrze-powietrze. Pamiętaj, by to wykorzystać — przecież nie ma sensu wracać do domu z uzbrojeniem.

MULTIRAPTOREK

F22 Raptor jest bardzo dobrze przygotowany do wspólnej zabawy. Z narwanymi pilotami można zespolić się przez kabelek, sieć lokalną, modem oraz Internet. Niby standard, ale trzeba zaznaczyć, że firma NovaLogic podeszła do tematu w sposób nieco bardziej zaangażowany. W grze znajdziesz program NovaWorld, który służy do zarządzania sieciowymi potyczkami w Internecie. Program NovaWorld współpracuje z darmowym serwerem, na którym praktycznie cały czas możesz znaleźć chętnych do walki. Wspólna zabawa może odbywać się na dwa sposoby. Pierwszy to standardowy DEATHMATCH, w którym każdy walczy z każdym. Krótko mówiąc: siekanina, aż niebo piszczy. Drugi sposób, zwany RAW (Raptor Air War), polega na tym, że graczy dzieli się na dwa zespoły. W każdym z zespołów znajdują się samoloty myśliwskie (z uzbrojeniem do walki powietrznej) i bombowe (z uzbrojeniem powietrze-ziemia). Każdy zespół musi zniszczyć lotnisko przeciwnika, jednocześnie uważając by własne lotnisko nie stało się płaską kupą zgliszcz i ruin. Zabawa jest naprawdę przednia, szczególnie jeśli dobiorą się w miarę zgrane i zdyscyplinowane zespoły.

PRODUKCJA: Novalogic

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nie znana

UWAGI: Niewygórowane wymagania co do umiejętności pilotażu.

7

RooS

deathmatch maker

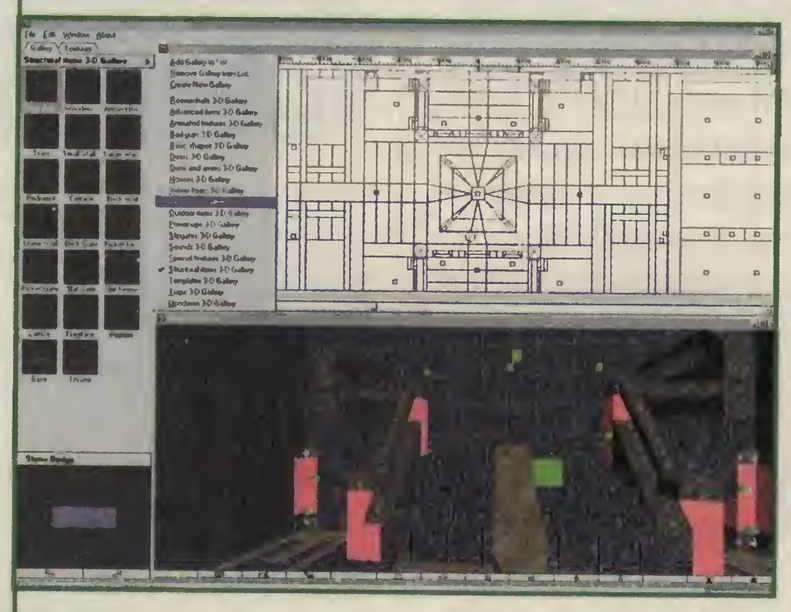
Programów wspomagających tworzenie map do Quake jest wiele. Deathmatch Maker należy do najgorszych.

Firma id Software popełniła moim zdaniem błąd, firmując produkt Virtusa swoim logo i zdaniem „authorized by id software" zamieszczonym na pudełku. Na rynku dostępnych jest kilka innych, lepszych edytorów, na przykład BSP, Qoole, Worldcraft. Wszystkie można ściągnąć z sieci i bezpłatnie testować przez kilka tygodni. Id, zamiast wybrać najlepszy z nich, wybrała najprostszy w obsłudze.

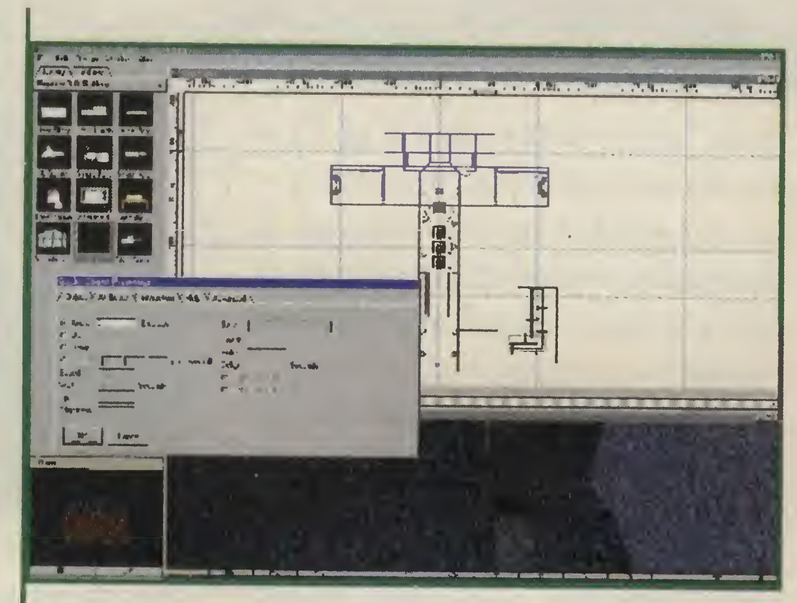
Kwakowe mapy to nic innego jak zwykłe pliki tekstowe. Można je pisać w wordzie, w notepadzie, można wreszcie wstukać z prompta „copy con mapa.map" i napisać własną doskonałą mapkę. Marnuje się jednak wtedy mnóstwo cennego zasobu — czasu. Dlatego właśnie powstały edytory wspomagające proces tworzenia — nie oferują one możliwości niedostępnych tradycyjnymi metodami, pozwalają jednak na kilkudziesięciokrotne skrócenie procesu tworzenia mapy. Aby zagrać na stworzonym levelu należy go najpierw skompilować, czyli przy użyciu programów: bsp, light i vis, przerobić na plik o rozszerzeniu *.bsp, zawierający m.in. wszystkie użyte w mapie tekstury.

Tyle teorii. W praktyce Deathmatch Maker radzi sobie z tymi zadaniami różnie. Edycja mapy jest banalnie prosta, gdyż cała filozofia programu opiera się na technice drag&drop. Aby dodać do pokoju drzwi, wystarczy przeciągnąć je z odpowiedniego menu do okna edycji mapy. Podobnie postępujemy z teksturami. W oknie podglądu widać ściany, na które jednym kliknięciem można nałożyć odpowiedni materiał.

Prostota, która być może pomaga w czasie poznawania sposobu tworzenia map, staje się później przekleństwem. Przykład: aby połączyć dwa pomieszczenia, należy ustawić je obok siebie i kliknąć odpowiednim narzędziem na miejscu łączenia. Niby nic trudnego, ale jak się wkrótce okazuje, pokoje mogą odmówić współpracy i po prostu nie dadzą się połączyć. Tysiąc kliknięć później zauważamy, że nie miały identycznej wysokości, kąta przylegania itd. O żadnym z tych felerów Deathmatch Maker nie informuje.



Program jest wręcz koszmarnie wolny. Na pentium 200 z 32 MB RAM, po załadowaniu jakiejkolwiek mapy większej niż znaczek pocztowy działał jak ślimak. Dodatkowo przejawiał tendencję do wykrzaczania się w najmniej oczekiwanych momentach, np. podczas eksportowania levelu. A skoro już o eksportowaniu mowa — DMM zapisuje mapy w formacie *.DMM, który jak łatwo się domyślić jest kompatybilny wyłącznie z samym sobą. A teraz gwóźdź do tej trumny: narzędzia tworzące pliki BSP zaszyte są w olbrzymim pliku wykonywalnym edytora, co jest kompletną pomyłką. Nie można bowiem ustawić ŻADNYCH parametrów light i vis, przez co skazani jesteśmy na wartości z góry zaprogramowane przez autorów.



Mógłbym dalej wymieniać wady edytora, na próżno doszukując się widocznych zalet. Tworzenie map do Quake nie jest wcale prostą zabawą w układanie gotowych klocków, jak to ma miejsce w DMM. Aby zaprojektować piękny dom w Auto Cad trzeba być dobrym architektem i przepłynąć morze czasu poznając możliwości aplikacji. Podobnie ma się rzecz z kwakowymi levelami — pierwsze naprawdę dobre powstają po wielogodzinnych próbach. Gdyby Deathmatch Maker był produktem shareware, z całego serca poleciłbym go początkującym autorom poziomów w celu poznania zasad działania prostego edytora. Niestety, autorzy oczekują od graczy pieniędzy za swe wątpliwej jakości dzieło. Wszystkim zainteresowanym edycją poziomów radzę zaopatrzenie się w edytor BSP lub WorldCraft, które nie dość, że są shareware'owe, to na dodatek biją DMM na głowę w każdym aspekcie, łącznie z instrukcją obsługi.

PRODUKCJA: Virtus

DYSTRYBUCJA: Marksoft

CENA: 83 zł

UWAGI:

Powolna kobyła, nie mająca połowy możliwości sharware'owych konkurentów.

FIGHTING FORCE™

CORE

EIDOS INTERACTIVE

MIRAGE

Fighting Force © and TM 1997 Core Design Limited © Eidos Interactive Limited All Rights Reserved. *Dystrybucja w Polsce*: MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www. mirage.com.pl SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

RooS

Droga do

Scena Quake w Polsce

MIESIĄC TEMU PISAŁEM O SCENIE USA, OD JEJ NARODZIN PO DZIŚ DZIEŃ. W DZISIEJSZYM ODCINKU ZAMIESZCZAM PRAKTYCZNY PORADNIK DOTYCZĄCY GŁÓWNIE POLSKIEJ CZĘŚCI SCENY, KTÓRY, JAK SĄDZĘ, POZWOLI WIELU Z WAS BEZBOLEŚNIE WEJŚĆ DO KWAKOWEGO ŚWIATA.

Inaczej niż w USA, w Polsce do niedawna praktycznie nie istniał świat gier on-line. Nie było i nie ma do tej pory serwisów typu Dwango, Kali czy TEN. Przyczyn tego faktu można upatrywać w nikłej pojemności rynku tego typu usług w naszym kraju, który w porównaniu ze swoim wielkim amerykańskim bratem wydaje się być białą plamą na informatycznej mapie świata. Po prostu nikomu się taka działalność nie opłacała, dlatego nałogowcy wyposażeni w modemy z trudem znajdowali partnerów do wieloosobowej rozrywki.

JAK WYSTARTOWAĆ?

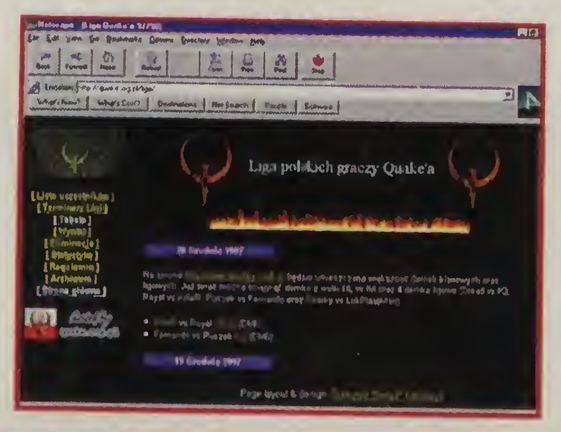
Pierwszym krokiem, który powinien zrobić gracz pragnący rozpocząć swoją ogólnopolską kwakową karierę, jest kupno modemu. W grę wchodzą wyłącznie modele pracujące z prędkością 28.8 kb lub szybsze. Następną rzeczą jest instalacja przeglądarki internetowej, najlepiej z możliwością czytania grup dyskusyjnych (USENET-u). Doskonale nadaje się do tego celu Netscape Communicator.

Po podłączeniu do sieci i odpaleniu przeglądarki, należy wstukać adres http://www.quake.org.pl. Domena quake.org.pl została założona wspólnym wysiłkiem kilku pasjonatów, wśród których pierwsze skrzypce grał Marcin Jagodziński, do niedawna pracownik naszego siostrzanego miesięcznika — WWW. Strona domowa polskiego Quake to doskonały punkt startowy dla przyszłej kariery. Niestety, wciąż nie działa sekcja HELP, zawierająca odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Dlatego jako substytut polecam odwiedzić zamkniętą już, choć wciąż zawierającą mnóstwo wartościowych informacji stronę Yooniora (mojego bliskiego znajomego i nieocenionego prekursora rubryki Quakeworld w Resecie) pod adresem: http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake/help.html.

Po uważnej lekturze informacji zawartych na powyższych stronach, czas udać się do jaskini lwa, czyli grupy dyskusyjnej

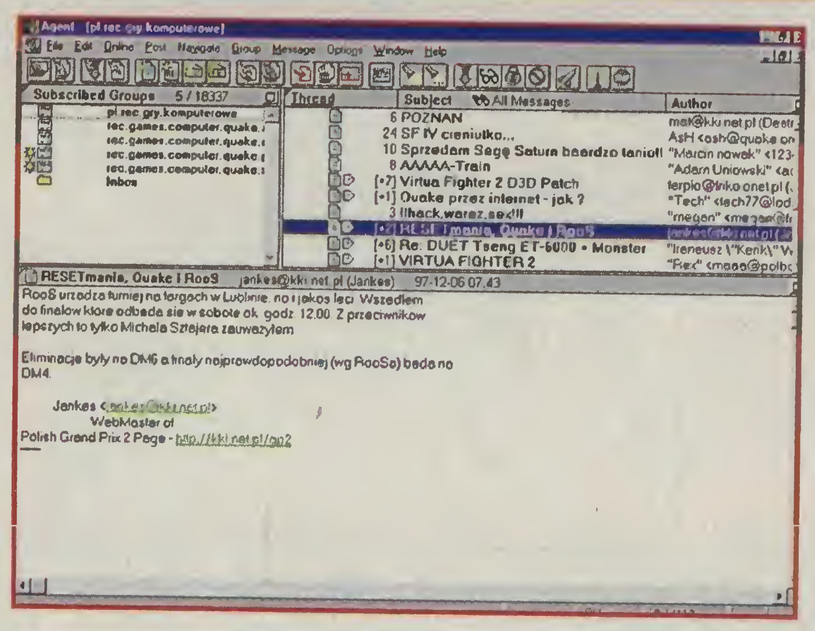
PL.REC.GRY.KOMPUTEROWE

Pierwsze posty dotyczące Quake'a pojawiły się w grupie jeszcze przed wydaniem gry, jednak prawdziwe szaleństwo zaczęło się tuż po wypuszczeniu przez id Software shareware'owej wersji Quake, czyli w wakacje roku 1996. Wtedy też powstała pierwsza w Polsce strona WWW w całości poświęcona następcy Dooma — YoonioR Quake Homepage. Początkowo jej jedynym zadaniem było umożliwienie ściągnięcia z Polski pakietu pozwalającego na



Strona Ligi, jednego z ważniejszych wydarzeń w Polsce.

pl.rec.gry.komputerowe - trzeba zajrzeć tu choć raz.



Tatuaży na czole nie stwierdzono.

sławy

grę przez internet spod DOS-a. Wspomniany program wyszukał i ściągnął do kraju autor niniejszego tekstu. Z biegiem czasu strona YQH przekształciła się w centrum polskiej sceny. Rolę tę straciła całkiem niedawno — po jej oficjalnym zamknięciu.

Zaczynając czytać grupę dyskusyjną należy bezwzględnie stosować się do żelaznej zasady: przez pierwsze trzy dni nic nie pisać, za to dokładnie czytać wszystkie posty. Nie można wystartować gorzej, niż wskrzeszając wałkowany przez ostatnie dwa tygodnie temat. W ramach ostrzeżenia powiem, że nie należy proponować przeniesienia dyskusji o Quake do osobnej grupy, gdyż sprawa ta została już rozebrana na atomy i nic nie osiągnięto, a kilku najbardziej krewkich dyskutantów trafiło do filtra programu obsługującego grupy dyskusyjne.

Drugą bardzo ważną zasadą jest przyjazne zachowanie wobec uczestników dyskusji. Osobnicy rzucający co drugie słowo k* i ch*, obrażający wszystkich dookoła i uważający się za wyrocznie w każdym podejmowanym temacie — natychmiast dostają etykietkę „lamera", której pozbyć się jest bardzo trudno... Na obraźliwe posty lepiej w ogóle nie odpowiadać, ignorować je. Język wypowiadanych opinii jest też niezłym wskaźnikiem tego, z kim należy się liczyć w dyskusji. Najstarsi i najpoważniejsi członkowie społeczności kwakowej bardzo rzadko używają mocnych słów, a jeżeli to robią, muszą mieć naprawdę ważny powód.

GRAĆ, GRAĆ!

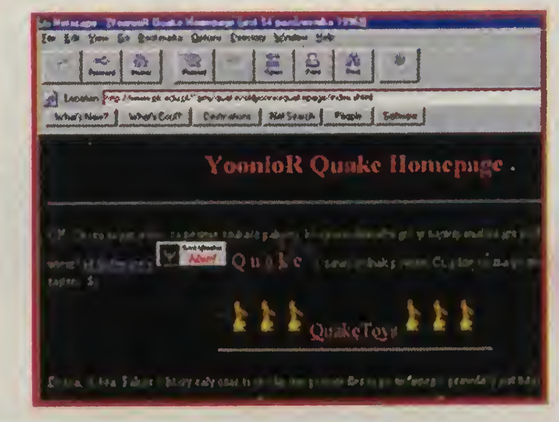
Najłatwiejszym sposobem zaistnienia na kwakowej scenie jest pokazywanie się na krajowych serwerach. Aby zacząć grę, trzeba ściągnąć ze strony http://www.quakeworld.net najnowszą wersję programu Quakeworld (służącego do gry w internecie) i zainstalować go na twardym dysku. Na dobry początek radzę odwiedzić nasz serwer, znajdujący się pod adresem qw.reset.com.pl

Od lewej: Zooltar, YoonioR, RegulatoR, podczas pierwszego turnieju na Gambleriadzie.

Niestety, nie wystarczy tylko grać, aby istnieć. Trzeba jeszcze wygrywać, a to nie jest już proste... Pierwszą rzeczą jaką zauważy świeżo upieczony internauta, będzie opóźnienie strzałów. Z góry uprzedzam — absolutnie nic nie można na to poradzić: trzeba się po prostu przyzwyczaić. Gra przez sieć ma to do siebie, że czasem zdarzają się niezrozumiałe dla gracza przestoje, ogromne opóźnienia, nawet zerwane połączenia. Wszystko to zasługa providera, czyli przeważnie TPSA, która jest zdecydowanie najpopularniejsza wśród polskich wojowników. Uprzedzam graczy korzystających z usług NASK: większość serwerów w naszym kraju podłączona jest do sieci TPNET, co dla Was oznacza jedno — dwukrotnie większe niż normalnie pingi. Jedynym ratunkiem jest gra na naskowych serwerach, które można niestety policzyć na palcach jednej ręki...

Zebranie polskich kwakowców na Gambleriadzie.

Zdaję sobie sprawę, że nie wyczerpałem nawet połowy tematów, które powinienem poruszyć w mini-cyklu artykułów o kwakowej scenie. Z drugiej strony trudno roztrząsać najdrobniejsze szczegóły funkcjonowania tego swoistego sieciowego społeczeństwa, gdyż liczba odbiorców byłaby bardzo wąska. Wszystkich czujących niedosyt informacji zapraszam do przysyłania korespondencji na adres roos@quake.org.pl



A tak się to wszystko zaczęło...

SATHORN

DIABLO dla GENTLEMANÓW

> WE WRZEŚNIOWYM NUMERZE NIEOPATRZNIE PODAŁEM SWÓJ ADRES E-MAILOWY. SĄDZIŁEM NAIWNIE, ŻE RAZ NA JAKIŚ CZAS KTOŚ, COŚ DO MNIE NAPISZE - A TU ZOSTAŁEM DOSŁOWNIE ZAPCHANY LISTAMI. PYTANIA BYŁY WCIĄŻ TAKIE SAME, WIĘC PO KILKADZIESIĄT RAZY MUSIAŁEM PISAĆ TO SAMO. MIAŁEM DOŚĆ - WYGOSPODAROWAŁEM NA ŁAMACH RESETU „KĄCIK DIABLO". CIASNY, ALE WŁASNY.

Drodzy fani Diablo - na łamach naszego pisma postaram się odpowiedzieć na (wszystkie?!!) dręczące Was pytania. Tymi, które zadajecie najczęściej, zajmę się od razu. Może dla jednych są one banalne, ale dla innych są ważne. Forma i treść tego co tutaj znajdziecie, w następnych numerach może być zupełnie inna - to zależy tylko od WAS! Czyli, jeśli ktoś ma informacje niedostępne ogółowi lub takie, które nie były wcześniej publikowane, niech wali do mnie jak w dym! Tutaj znajdzie się miejsce dla każdego twórczego umysłu. Oczywiście, autorzy tipsów do Diablo będą wymieniani z ksywki lub z nazwiska (jak kto woli). Adres e-mailowy ten sam (sathorn@polbox.com - przeznaczam go już tylko i wyłącznie na Diablo). Jeśli ktoś nie ma dostępu do internetu, niech śle listy zwykłą pocztą na adres redakcji z dopiskiem „Diablo". Tak więc siadajcie do piór i klawiatur i... kto pierwszy ten lepszy!

NAJCZĘSTSZE PYTANIA

1. Czy istnieje „krowi" level? - NIE, NIE, NIE! Ta sprawa jest najczęściej poruszana przez początkujących graczy, zauroczonych wizją ukrytego poziomu. Wszystkie screeny w Internecie pokazujące rzekomo krowi level są sprytnymi montażami kilku obrazków.

2. Czy przy pomocy gwiezdnej mapy mogę się dostać do krowiego levelu? - patrz punkt 1, poza tym gwiezdna mapa istnieje, ale jest tylko i wyłącznie pozostałością po wersji testowej Diablo. Miała ona być „licznikiem czasu" jaki pozostał bohaterowi do zabicia Dark Lorda. Założenie brzmiało: „Kiedy zejdą się dwie gwiazdy, Diablo będzie w szczytowej formie i będzie nie do pokonania". Beta testerzy uznali ten pomysł za idiotyczny i usunięto ograniczenie czasowe. Mimo że mapa pozostała w wersji komercyjnej, to jest ona niedostępna. Można ją „wyciągnąć" z kompaktu stosując różne sztuczki.

3. Słyszałem że są ukryte filmy, które można obejrzeć jak się zrobi to-i-to? - I tak i nie. Takie filmy są na kompakcie z Diablo, ale tak jak w przypadku gwiezdnej mapy - trzeba użyć programiku, aby je stamtąd wyciągnąć i później obejrzeć. W grze są one niedostępne.

4. Jak ściągnąć patcha 1.04 do grania w Battle Net? - Na dwa sposoby: pozostawiamy to samej grze, po prostu łącząc się z BN albo ściągając sam plik patcha z jakiejś strony WWW i samemu go uruchamiając. Pierwszy sposób jest prostszy, ale może zabrać więcej czasu. Drugi sposób jest skomplikowany (trzeba wiedzieć skąd ściągnąć patch), ale szybszy.

5. Co oznaczają kolorowe kreski obok ksywki gracza w kanale rozmów BN? - Jest to oznaczenie jakości połączenia (tzw. Lagi). Im jest ich mniej, tym lepiej. Kolor czerwony to najgorsze połączenie, żółty - średnie, a zielony - najlepsze.

6. Co oznaczają kolorowe kropki na ikonce postaci w BN? - Są to oznaczenia, ile razy zabił Diablo jego właściciel (max. 3 kropki)

7. Jak uruchomić Hacker Diablo Trainer? - Po pierwsze trzeba mieć wersję 1.04. Po drugie trzeba odpalić NAJPIERW Diablo, a potem trainera.

8. Jak wejść do Hacker Diablo Trainer po uruchomieniu Diablo? - W Win95 możesz przełączać się między uruchomionymi programami naciskając kombinację klawiszy ALT+TAB.

Niedawno do rąk graczy trafił Add-on do Diablo - Hellfire. Hellfire oferuje możliwość grania dodatkową postacią - mnichem. Oto jego maksymalne statystyki (Strength: 150, Magic: 80, Dexterity: 150, Vitality: 80), dodano nowe czary, przedmioty i lokacje, w sumie zanosi się na dobrą zabawę. Za miesiąc rozbiorę go na części pierwsze. Wszyscy pytacie mnie w listach, kiedy można mnie spotkać na BN? Odpowiedź jest krótka i bolesna - coraz rzadziej - prawie nigdy. Obowiązki małżeńskie (od 20.09.97) i praca zawodowa nie pozwalają mi cieszyć się moją ulubioną grą jak dawniej. Wiecie - po ślubie jest tak samo, tylko rzadziej. Poza tym, zobaczyłem wymianę zdań na kanale Pol-1 i zmartwiałem. Bluzgi, epitety i niewybredne powiedzonka są na porządku dziennym. Ludzie, co wy wygadujecie? Nikogo nie będę pouczać i wychowywać, za to mam zamiar stworzyć Resetowy Klan Diablo. Tylko dla dobrze wychowanych. Napiszcie co o tym sądzicie.

To by było tyle. Następne pytania i odpowiedzi już za miesiąc.

SEVEN KINGDOMS

Autor Trevor Chan

Seven Kingdoms jest strategią w czasie rzeczywistym, w której budujesz imperium i podbijasz sąsiadów. W grze musisz wykazać się dyplomacją, smykałką do handlu, umiejętnością szpiegowania, przebiegłością i brutalną siłą, by odnieść zwycięstwo.

„Najlepsza gra strategiczna od czasu Cyvilizacji II"
Powerplay

„Przygotuj się na duże emocje"
PC Format

„...spora dawka akcji i strategii... jesteśmy pod wrażeniem".
NetGamer

„Wyrafinowana gra z nieskończonymi możliwościami"
PC Zone Benelux

„Seven Kingdoms może zdobyć miano Cyvilizacji w kategori gier strategicznych w czasie rzeczywistym"
The Adrenaline Vault

„...nie tylko chwyta za gardło ale również wyrywa serca i wypruwa flaki"
ogr.com

ENLIGHT SOFTWARE
Enlightening Entertainment

MARKSOFT

INTERACTIVE MAGIC™

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98, e-mail: marksoft@polbox.pl, http://www.marksoft.com.pl

Interactive Magic, Gingers Court, 36a High Street, Bracknell RG12 1HE Tel: 01344 409399, www.imagicgames.co.uk

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

INCUBATION

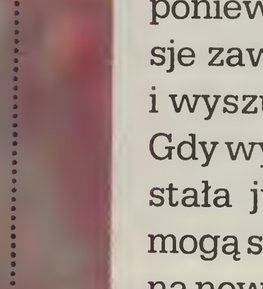
COVAL

OSACZONY PRZEZ DZIESIĄTKI ZMUTOWANYCH PRZEDSTAWICIELI ZŁOWROGIEJ PLANETY? PONIŻSZE PORADY POMOGĄ OPANOWAĆ SYTUACJĘ — WYSTARCZY „TYLKO" POMYŚLEĆ.

Pierwsze misje nie powinny sprawić problemu nawet początkującym graczom. Cel najczęściej jest bardzo prosty — zabić wszystkich wrogów albo dotrzeć do określonego miejsca. Dopiero w późniejszej fazie gry etapy, chociaż wyglądają bardzo niewinnie, stają się piekłem. W INCUBATION należy przybrać postawę pesymisty, ponieważ niemal wszystkie misje zawierają perfidne pułapki i wyszukane „niespodzianki". Gdy wydaje się, że sytuacja została już opanowana, ściany mogą się zawalić, z sufitu spadną nowi mutanci, na tyły wskoczy Ray'Coo (taka duża żaba z bronią), ulicą akurat będzie przechadzał się wielki, wstrętny potwór (Al'Coo), wajcha okaże się podpuchą, no i ten limit czasowy. Chociaż wszystko jest przeciwko nam, grę daje się ukończyć.

Każda potwora znajdzie swojego amatora

Oślizłych, krwiożerczych monstrów w INCUBATION nie brakuje. Każda kreatura ma inne zdolności. Chociaż misje wyglądają jak jedna wielka rzeź, to rozgrywka opiera się na czystej taktyce i strategii. Bez koniecznej wiedzy o możliwościach przeciwników najwięksi mistrzowie giną niczym muchy. Oto całe zoo:



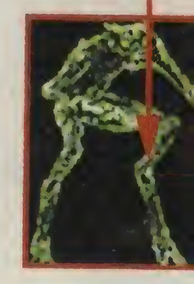
Ray'Ther — silne szczęki, szybkie nogi, zero mózgu. Atakując dużą grupą potrafią wyrządzić znaczące szkody. Tylko żółtodzioby będą miały problemy z tymi istotami. Najlepiej niszczyć je bagnetem, ponieważ nie marnuje się cennej amunicji ani nie przegrzewa broni. W dalszej grze służą tylko jako mięso armatnie. W niektórych planszach Ray'Ther wychodzą z kanałów wentylacyjnych. Wtedy można się ich pozbyć tylko poprzez wysadzenie kraty wyjściowej. Do tego celu będzie potrzebne specjalne wyposażenie — jest ono trudne do zdobycia (szczególnie na początku).

Gore'Ther — mordercze kleszcze, nieprzebijalny pancerz, prędkość żółwia. Do tej żywej maszyny nie należy podchodzić zbyt blisko, ponieważ jeden celny atak praktycznie pozbawia życia każdego śmiałka. Kluczem do sukcesu jest przynęta — jeden żołnierz ucieka, a reszta zachodzi mutaka od tyłu i faszeruje odwłok ołowiem lub innym środkiem rozkoszy cielesnej (chodzi o laser lub plazmę).

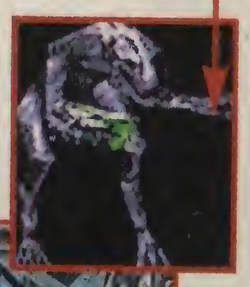
Ee'Ther — samowystarczalny wybryk natury. Jedyna kreatura posiadająca zdolność całkowitej regeneracji w przeciągu jednej tury. Ciało tego potwora ma nadzwyczajne właściwości biochemiczne — co czyni go częściowo niewidzialnym. Gdyby do kompletu dołożyć potężną broń, mielibyśmy żywy przykład Rambo, jednak Ee'Ther nie może się pochwalić nawet ostrymi szczękami. Najlepiej atakować ten „cud" przy pomocy grupy żołnierzy. Należy strzelać do oporu, ale zostawić trochę czasu do włączenia trybu obrony — po każdym ataku potwora nasi ludzie ponownie otworzą doń ogień. Jeśli Ee'Ther to przeżyje, to masz problem!

Cy'Coo — stacjonarna artyleria. Pancerz tej przedziwnej kreatury został wykonany z tego samego materiału co bryka Batmana. Podczas naszej tury mutant jest całkowicie niezniszczalny, dopiero podczas oddawania salw klapy pancerza otwierają się i umożliwiają destrukcję Cy'Coo. Żeby się go pozbyć, trzeba włączyć tryb obrony — żołnierze będą mogli strzelać w turze wroga. Artyleria mutantów nie należy do cudów techniki, lokowanie celu zajmuje jej całą turę. Jeśli dopilnujesz, żeby nikt nie stał w miejscu, które było zajmowane w poprzedniej turze, pocisk nigdy nie trafi. Najlepsi taktycy mogą wciągać mutantów na zajmowane wcześniej pola, lecz jest to bardzo trudne zadanie.

Ray'Coo — mutancki skoczek. Istota dorównująca zdolnością ruchu żołnierzowi wyposażonemu w Jetpack — potrafi przeskakiwać mury. Ray'Coo jest bardzo niebezpieczna, często w wirze walki nie zauważa się jej, co powoduje straty wśród żołnierzy. Na wykonanie skoku zużywa całą turę, dzięki temu można ją łatwo zlikwidować. Pamiętaj, że nigdy nie uciekniesz przed Ray'Coo!



Squee'Coo — wściekły długodystansowiec. Jedna z najbardziej wkurzających istot, z którymi przyjdzie nam walczyć. Nie dość, że strzela z niebywałą celnością i na dużą odległość, to nie ginie



ON

od razu. Po śmiertelnej serii zmienia się w kadłubek (Squee'Ther). Na szczęście, bez nóżek i rączek walczy o wiele gorzej niż pełna wersja. Najłatwiej zredukować zbędne kończyny za pomocą Sniper Rifle lub High Energy Laser.

Pyr'Coo — mutant bliski ideału. Najlepiej wytrenowany oddział wroga — posiada broń dalekiego zasięgu o szerokim rozrzucie flegmy, jest silny, szybki i porządnie opancerzony. Ma on jedną, ogromną wadę (dla naszych żołnierzy to zaleta): może oddać tylko jedną salwę ognia na turę. Trudno znaleźć na Pyr'Coo jakiś wymyślny sposób walki, najlepiej walić High Energy Laser i po kłopocie.

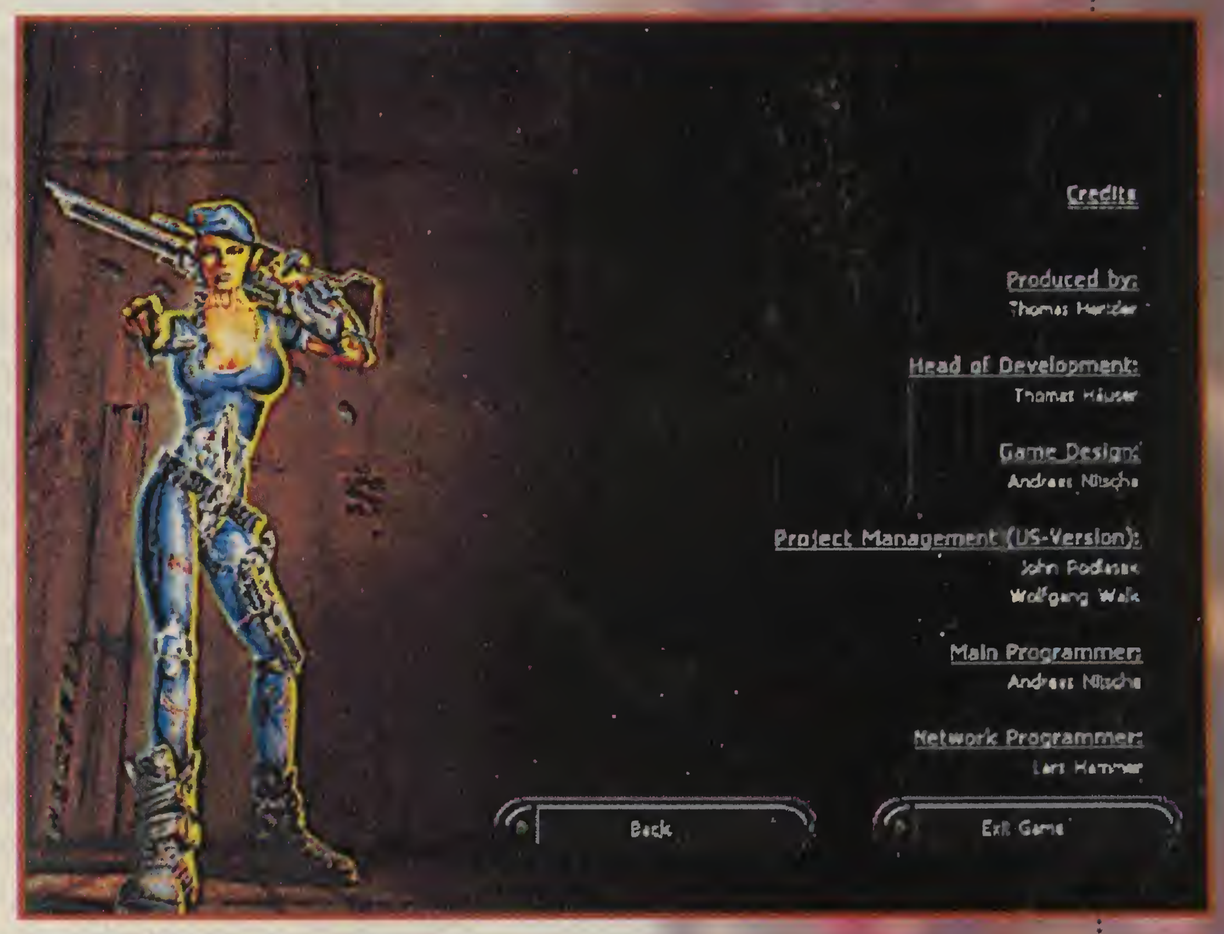
Al'Coo — Godzilla wśród plugawców. Każdy, kto oglądał filmy z Godzillą, będzie wiedział o co chodzi. Al'Coo to wielkie, żywotne, silne, pancerne, głupie, tępe, wredne, irytujące, wkurzające, śmierdzące, potworne stworzenie. Najczęściej spotkanie z tym gigantem kończy się śmiercią wielu żołnierzy. Żeby z nim zwyciężyć, trzeba wpakować w niego wiele sztuk amunicji wszelakiego rodzaju. Najlepiej zastawiać jego drogę

beczkami i uciekać przez wąskie korytarze — niedostępne dla Al'Coo. Wytrwałym polecam opcje savegame i loadgame.

War'Coo — pancerna konserwa artyleryjska. Ten mutant jest udoskonaleniem Cy'Coo. Posiada wszystkie cechy braciszka, a na dodatek jest całkowicie niezniszczalny, nawet podczas tury wroga. Przy spotkaniu z War'Coo najlepiej nie tracić czasu na zabawy, tylko zasuwać do wyznaczonego miejsca.

Dec'Ther — zwinny, szybki pajączek z „niespodzianką". To małe stworzonko nie robi pajęczyny, nie łapie much; zostało zaprojektowane z myślą o skutecznym eliminowaniu ludzi. Pajączki nie atakują w sposób konwencjonalny — nie gryzą, nie plują, nie strzelają. Dec'Ther pobiega do naszych żołnierzy i...rozrywa się. Z jego wnętrzności wylatuje śmiertelna trucizna, która zabije wszystkich śmiałków wokół. Ponieważ Dec'Ther może podczas jednej tury przejść niewiarygodny dystans, trzeba zawsze mieć któregoś z żołnierzy w trybie obronnym. Na szczęście pajączek ma cieniutki pancerz — jeden celny strzał wystarcza, żeby przerwać nić jego życia.

Tr'Yn — najpotężniejszy z mutantów, król i zarazem ostatni przeciwnik. Spotkanie z tym panem czeka nas na końcu zabawy z INCUBATION. Tr'Yn jest reproduktorem Dec'Ther — co kolejkę określona ilość małych trucicieli wkro-



Uff, ale tego jest. Pozostało mi tylko dodać kilka wskazówek dotyczących gry:

- Postaraj się stworzyć drużynę z jednostek uzupełniających się wzajemnie. Jeden elektroniczny morderca nie wygra całej wojny.
- Bardzo często korzystaj z opcji savegame.
- INCUBATION to gra turowa — postaraj się, żeby każdy z żołnierzy został wyposażony w Servo System. Jeśli tylko możesz, kup wszystkim Jet Pack (naprawdę warto).
- Graj defensywnie, mutanci są agresywni — sami do ciebie przyjdą.

VIRTUA FIGHTER 2

VIRTUA FIGHTER 2 TO NAJLEPSZE TRÓJWYMIAROWE MORDOBICIE, JAKIE KIEDYKOLWIEK ZAWITAŁO NA DOMOWY PECET. POMOGĘ WAM STAĆ SIĘ NAJLEPSZYMI W NAJLEPSZYM.

KROOGER

SŁÓW KILKA...

W Virtua Fighter 2 nie powinieneś grać chaotycznie. Zrównoważenie psychiczne to podstawa. Musisz nauczyć się reagować na zagrania przeciwnika, wyprowadzać kontry, blokować. Gdy grasz z kumplem na jednej klawiaturze, łatwo jest rozszyfrować jego zamiary. Gdy grasz z komputerem jest już trochę trudniej, mimo że komputer też się czasem myli. Gra we dwóch poprzez Link Game jest niesamowicie trudna, zupełnie nie masz pojęcia co szykuje przeciwnik. Od razu po pierwszych ciosach przeciwnika powinieneś wypracować sobie taktykę. Powtórzę: zachowuj spokój ducha.

CIOSY

Gdy tylko poznam pełną listę ciosów, postaram się ją umieścić na naszym CeDeku (jest ich ponad 2000). Na razie mam nadzieję zaspokoić wasz głód ciosami:), które sam odkryłem podczas wędrówki po krainie wirtualnych wojowników, a na deser podaję historię każdej z postaci. W roli extra bonusa wystąpi Dural — ukryta postać. Dodam jeszcze, że rzuty wykonuje się stojąc maksymalnie blisko przeciwnika. Zapis typu Przód + Dół oznacza, że powinieneś mieć wciśnięte oba klawisze naraz, natomiast zapis Punch + Guard nie oznacza wciśnięcia tych klawiszy naraz, jest to zwykły klawisz który można sobie dowolnie skonfigurować. Zapraszam do lektury.

Akira Yuki

Legendarny mistrz Hakkyoku-ken, Akira Yuki wraca na Turniej, by udowodnić wszystkim potęgę swego stylu. Gdy tylko stwierdzi, że nauczył się wszystkiego, chce przekazać swoją wiedzę młodym, ambitnym wojownikom. Jest jednym z najbardziej zrównoważonych wojowników z całej grupy, wystarczy spojrzeć na jego wyraz twarzy gdy kończy walkę. Nigdy nie marnuje wymierzonego ciosu.

- Trzymaj Dół, Przód, Punch
- Trzymaj Dół + Przód, Kick
- Tył, Punch, Punch
- Tył, Punch, Kick
- Tył, Punch, Dół, Kick
- Przód, Punch, Kick
- Tył + Dół, Punch, Kick
- Przód, Przód, Kick, Kick

Jacky Bryant

Pewnego pechowego dnia jeden z najlepszych kierowców rajdowych Jacky Bryant stracił swoją siostrę. Została ona porwana przez jeden z Syndykatów Podziemia. Po latach poszukiwań Jacky dowiedział się, że Sarah była szkolona do walki. Gdy Jacky usłyszał o pierwszym Turnieju, od razu się do niego zgłosił w nadziei, że tam znajdzie siostrę. Niestety po ogłoszeniu zwycięzcy Sarah niepostrzeżenie znikła; dalsze poszukiwania siostry poszły na marne. Ostatni rok Jacky spędził na treningu przed ostateczną walką.

Jeffry McWild

Jeffry za wygrane z walk zakupił łódź rybacką która, miała być jego źródłem utrzymania. Zajmował się łowieniem ryb, a w ramach hobby polował na rekiny. Od dawna już tropił legendarnego rekina-ludojada Devil Sharka. Ostatnie ich starcie nie skończyło się pomyślnie dla Jeffry'ego: łódź poszła w drzazgi, a rekin uciekł. Jeffry wkracza na ring, by zarobić nieco pieniędzy.

- Przód + Dół, Punch, Punch
- Przód + Dół, Punch
- Trzymaj Przód + Dół, Kick
- Przód + Dół, trzymaj Przód + Dół, Punch + Kick (RZUT)

Kage-maru

Nie za dużo wiadomo o przeszłości Kage. Wiadomo tylko, że poszukuje tajemniczej organizacji, która zamordowała mu ojca i porwała matkę. Jego poszukiwania doprowadziły go do pierwszego Turnieju, gdzie pokazał prawdziwy kunszt walki. Dowiedział się, że matka być może jeszcze żyje. Ponownie bierze udział w turnieju w nadziei, że dowie się o matce więcej.

- Dół, Kick + Guard
- Trzymaj Dół, Przód, Kick
- Góra + Tył, Kick
- Góra + Tył, Góra + Tył, Kick
- Tył, Tył, Kick
- Tył, Tył + Dół, Dół, Dół + Przód, Przód, Kick

Lau Chan

Lau jest mistrzem we wszystkim co robi. Jest mistrzem kuchni w Chinach i mimo swojego wieku jednym z najpotężniejszych wojowników na świecie. Po pierwszym Turnieju Lau nie był zadowolony ze swoich umiejętności. Wyjechał w góry, by się doskonalić. Wieloletni trening ma przynieść Lau zwycięstwo w drugim Turnieju.

- Trzymaj Dół + Przód, Ręka
- Tył, Tył + Dół, Dół, Dół + Przód, Przód, Punch, Punch, Punch
- Dół, Punch + Guard (RZUT)
- Tył, Punch

Lion Rafale

Urodził się w rodzinie Rafale, jednej z najbogatszych we Francji. Od czasu gdy skończył pięć lat, był szkolony przez instruktora walk Torou-ken. Trening był nieodzownym elementem jego edukacji. Teraz próbuje udowodnić swojemu ojcu, że jest wart noszonego nazwiska Rafale. Lion nie rozstrzyga walk siłą mięśni, zdaje się na skuteczność techniki stylu Torou-ken. Jest on zdecydowanie ofensywnym zawodnikiem, najszybszym z całej grupy i najmniej przewidywalnym. W rękach dobrego gracza Lion Rafale jest najgroźniejszym przeciwnikiem, z jakim możesz się spotkać w grze.

- Trzymaj Dół + Przód, Kick
- Dół, Kick + Guard
- Trzymaj Dół + Przód, Punch
- Dół, Dół + Przód, Przód, Punch

Pai Chan

Pai jest córką Lau. Podczas gdy jej ojciec dochodził do perfekcji w walce wręcz, na barki matki spadło utrzymanie rodziny. Matka po niedługim czasie zmarła z wyczerpania. Pai nigdy nie wybaczyła ojcu śmierci matki. Pai ma nadzieję, że pokona ojca w walce. Po co? By udowodnić mu, jaki błąd popełnił zostawiając matkę. Chce w ten sposób pomścić śmierć matki. Po porażce w pierwszym turnieju, Pai jest maksymalnie przygotowana do ponownej walki z Lau. Po pokonaniu ojca drogę do wygranej ma otwartą.

- Góra + Tył, Kick
- Góra + Tył, Góra + Tył, Kick
- Dół, Kick
- Tył, Przód, Punch (RZUT)

Sarah Bryant

Porwana przez Syndykat Podziemia. Wyprano jej mózg i stawiono ją na Pierwszy Turniej. Syndykat myślał, że wyeliminuje ona Jacky'ego na dobre. Nie mogli jednak kierować poczynaniami Sarah, która też nie wykonała swojego zadania. Przez ostatnie kilka lat Sarah była szkolona przez nowych nauczycieli. To ona ma wygrać z Jackym w drugim Turnieju.

- Dół + Przód, Kick, Kick, Kick
- Tył + Góra, Kick
- Trzymaj Dół, Przód, Kick
- Trzymaj Dół, Kick + Guard
- Przód, Przód, Punch (RZUT). Nie musi być wykonywany z bliska

Shun Di

Shun jest instruktorem walk głęboko w górach północnych Chin. Shun spędził całe życie na nauce młodych wojowników, aż pewnego dnia dowiedział się od wojowników biorących udział w eliminacjach do pierwszego Turnieju, że takowy jest organizowany ponownie. Shun postanowił wziąć w nim udział. Wielu jego uczniów odradzało mu udział w turnieju ze względu na wiek. Jak taki starzec poradzi sobie z młodymi osiłkami? Shun postanowił pokazać młodym, jak się powinno walczyć.

- Trzymaj Dół + Przód, Kick
- Trzymaj Dół, Kick + Guard
- Dół, Dół + Przód, Przód, Punch
- Tył, Punch + Kick
- Tył, Kick + Guard
- Dół, Dół
- Tył, Kick

Wolf Hawkfield

Wolf pracował w tartaku do czasu, gdy został odkryty jako profesjonalny wrestler. Nie upłynęło wiele czasu i Wolf sięgnął po najwyższe trofeum. Wziął udział w pierwszym Turnieju, by znaleźć godnego przeciwnika. Niedługo po tym Wolf dostał od Akiry to, czego szukał. Po Turnieju Akira i Wolf stwierdzili, że jeszcze kiedyś będą musieli się zmierzyć. Drugi Turniej jest po temu okazją. Wolf myśli o mistrzostwie.

- Punch, Punch, Punch
- Ręka, Noga
- Tył, Przód, Punch
- Dół + Przód, Kick

Dural

Dużo o niej nie wiadomo. Podobno jest matką Kage'a. Aby nią zagrać, na ekranie wyboru zawodnika wystukaj szybko: Dół, Góra, Prawo, Lewo + Blok (aby zagrać srebrną Dural) lub: Dół, Góra, Lewo, Prawo + Blok (złota Dural). Ciosy Dural to mieszanka stylów i ciosów innych zawodników plus kilka jej własnych.

- Dół + Kick + Guard
- Tył + Kick + Guard
- Przód + Punch
- Przód, Przód + Punch + Guard
- Przód, Tył, Przód + Punch + Kick
- Punch + Kick + Guard (RZUT)
- Tył, Przód + Punch (RZUT). Nie musisz być bardzo blisko.
- Tył + Punch (RZUT)

DIXIE

ZORK poradnik

Grand Inquisitor

GRY SPOD ZNAKU PODZIEMNEGO IMPERIUM TO STARA I DOBRA TRADYCJA KOMPUTEROWEJ PRZYGODY. NAJNOWSZY ZORKOWY ADVENTURE JEST RÓWNIEŻ GRĄ BARDZO PORZĄDNĄ. OTO CO ZROBIĆ, ABY JĄ UKOŃCZYĆ NIE ZOSTAWSZY W TRAKCIE STOTEMIZOWANYM.

PORT FOOZLE

Pogłośnij kolumny do maksimum, a następnie weź ze straganu z rybami puszkę Mead Light wraz z plastikiem. Udaj się na nabrzeże i zawieś plastik na haku, opuść hak do wody i wyłów skrzynię. Ze skrzyni wydobądź lampę i użyj jej na drzwiach po przeciwnej stronie ulicy niż sklep rybny, nieco w kierunku drogowskazów.

Wewnątrz dobądź z pudełka cygaro, a jeśli nie zdążysz nim wyrzucą cię za drzwi, to postukaj trochę, a dostaniesz je przez wizjer. Udaj się dalej, do miejsca gdzie stoją lalki-inkwizytorki i zapal jedną z nich cygarem. Schowaj się do beczki i obejrzyj scenkę. Opuściwszy beczkę wróć do otwartego teraz domu i zabierz lampę. Idź do miejsca, w którym rozpocząłeś przygodę i następnie w kierunku Klasztoru, skąd zabierz linę. Teraz pójdź do lokacji ze studnią i użyj na niej liny. Zejdź na dół. Po scence wyjmij z wiadderka żeton i otwórz drzwi czarem REZROV. Kolejne schody.

PODZIEMNE IMPERIUM

Znalazłeś na skrzyżowaniu. Stojąc zwrócony w kierunku smoka po lewej, znajdziesz gablotkę. Otwórz ją, wydobądź młotek, po czym zbij szybę i zabierz miecz oraz mapę. Na prawo na ścieżce leży totem Brogmoida. Nieco dalej odchodzi korytarz w lewo, zakończony zarośniętym wejściem. Przetnij krzaki mieczem i z komórki weź czar THROCK oraz łopatę. Wróć przez drzwi, łopatą wykop z ziemi KENDALL i wracaj. Czas udać się do metra, które jest naprzeciwko zejścia do podziemi. Aby dostać się na dół użyj żetonu. Rzuć KENDALL na plan metra i kliknij na Hades. Podejdź do torów i poczekaj na kolejkę.

W pierwszej musisz ułożyć trzy motywy wulkaniczne, w drugiej obelisk zwieńczony literą zet, a w trzecim okno z zielenią na górze.

Na stacji zabierz szkieletowi zdrapkę i rozwiąż zagadkę /patrz rysunek/, by wygrać 500 zorkmidów. Pojedź teraz do Flood Control Dam #3. Przy konsoli otwórz REZROVem jedną z widocznych przez okienko śluz. Dzięki temu zabiegowi da się je łatwo zamknąć, naciskając guziki na pulpicie. Z księgi i kontynuuj, aż dojdziesz do zamkniętych drzwi, które otworzysz REZROVem. Aby przejść dalej, musisz rozwiązać trzy zagadki. W pierwszej musisz ułożyć trzy motywy wulkaniczne, w drugiej obelisk zwieńczony literą zet, a w trzecim okno z zielenią na górze. /patrz zdjęcia!/

Wejdź przez okno i wyjdź

Na stacji zabierz szkieletowi zdrapkę i rozwiąż zagadkę /patrz rysunek/, by wygrać 500 zorkmidów.

leżącej po lewej stronie wydobądź czar GOLGATEM i przed opuszczeniem tej stacji rzuć THROCK na mech w studzience. Zabierz mech i wracaj na stację Crossroads, a potem idź do uniwersytetu.

Najpierw rzuć IGRAM na słowo INFINITE i nie kończący korytarz stanie się skończony. Następnie skieruj się do działu automatów. Zarobione nie tak dawno 500 zorkmidów rozmień na drobne w jednej z maszyn. W pierwszej maszynie z lewej znajduje się wymagający obróbki w Spell-checkerze czar OBIDIL - wrzuć monetę i naciśnij guzik po prawej. Następnie skieruj się do automatu ze słodyczami. Wrzuć monetę i naciśnij przycisk numer osiem. Podłącz odkurzacz do otworu na dole, włącz go i wyssij cukierka - Zork Rocks, którego wyjmiesz następnie ze środka. Teraz czas użyć ostatniej maszyny. Włóż opakowanie do otworu i zamów Blam Classic. Zabrawszy bombę, nie marudząc zbytnio udaj się skróconym niedawno korytarzem do miejsca z szafkami i wrzuć ładunek do drugiej szafki w środkowym rzędzie. Po wybuchu zabierz kartę identyfikacyjną Mistrza. Czy zauważyłeś, że szafka numer osiem była otwarta? To dlatego, że wcześniej w maszynie ze słodyczami nacisnąłeś numer osiem. Wróć tam i zamów pozycję jedenastą. W otwartej szafce znajdziesz pigułki nasenne. Można jednak zrobić to później. Póki co, kartą identyfikacyjną otwórz pobliskie drzwi, które prowadzą do laboratorium czarów.

Najpierw przetnij liny mieczem, następnie rzuć GOLGATEM (działa dzięki akcji, którą wykonałeś w Flood Control Dam #3) i przejdź przez most. Uaktywnij OBIDIL w Spell-checkerze. Następnie weź czystą kartkę z pudełka - zrobisz sobie nowy czar. Kartkę wkładaj kolejno do maszyn o nazwach Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification i na koniec do Spell-checkera. Otrzymasz czar BEBURTT.

Wracaj na Rozstaje. Koło gablotki, którą jakiś czas temu rozbiłeś, rośnie drzewo. Rzuć na nie IGRAM, potem BEBURTT, a otrzymasz nowy czar, tym razem tylko jednorazowego użytku - ZIMDOR. Weź go i ruszaj do lokalu Mistrza.

Żarłoczny kwiatek (lwia paszcza) poczęstuj pigułkami nasennymi, a następnie potraktuj mieczem. Za domem rzuć THROCK na grzybek, połóż na nim ściętą roślinę i użyj młotka na grzybku. Lwia paszcza skoczy dla ciebie po fragment pergaminu z czarem. Dostępu do domu Mistrza chroni system alarmowy. Umieść w popielniczce po lewej stronie cygaro, potem wlej do naczynia po prawej stronie zawartość puszki Mead Light i potrój jego objętość znalezionym pergaminem. W sypialni jest druga część pergaminu. Obydwie części złożysz pod lupą w inwentarzu po drugiej stronie lustra - powstanie pergamin z czarem SNAVIG.

W domu, w znajdującej się w sypialni szafce, jest tunel czasowy. Aby z niego skorzystać, potrzebne będą dwa nowe czary. Za zasłoną w pierwszym pokoju ujrzysz przechadzający się zamek, który cię nie lubi. Po rzuceniu na niego OBIDILa konstrukcja zmieni swój do ciebie stosunek. Wewnątrz, zatknięty za bijące na suficie serce, znajdziesz czar NARWILE.

Z pierwszego pokoju weź kilka przedmiotów. Na pniaku znajduje się blok karmelkowy, na pobliskiej półce słoik i smalec, a koło drzwi wisi sobie kubek. Z blokiem smalcu w dłoni wyjdź przed dom i wetknij tłuszcz w wejście do pszczelego gniazda. Gdy pszczoły odlecą, kołek wyjmij, przetnij gniazdo mieczem i wyjmij zeń miód. Wewnątrz na drzewko miksujące włóż mech, smalec, karmel, miód, kubek i słoik. Powstanie napój i czar YASTARD.

Czas na pierwszą podróż w czasie. W sypialni rzuć na Czasowy Tunel NARWILE, a potem na totem gryfa YASTARD. Za domem leży czar GLORF. Należy go wysłać pocztą. Otwórz skrzynkę, wyjmij kopertę i włóż do niej pergamin, zamknij skrzynkę i podnieś flagę. Wróć przez tunel. Czas udać się do Hadesu po odbiór przesyłki.

Po drodze warto zaopatrzyć się w otwieracz listów - bez niego nie otworzysz przesyłki. Pojedź do Flood Control Dam #3 i za zorkmida z automatu dostaniesz właściwe narzędzie.

Zagadka telefoniczna - po prostu słuchaj kobity, a potem odpowiedz na jej pytania naciskając kolejno 2 8 9 i 5.

Zapłać przewoźnikowi i ze skrzynki opatrzonej napisem 666 zabierz kopertę, którą otworzysz zakupionym niedawno narzędziem. W środku jest oczywiście czar GLORF.

Czas pojechać na stację Klasztor. Będziesz potrzebował liny, po którą teraz wrócisz i dzięki GLORFOWi odwiążesz od studni. Na stacji połącz linę z mieczem i rzuć do dziury w suficie.

Oczom twym ukaże się groźny totemizer i co więcej, za

chwilę do niego wejdziesz. Wcześniej jednak zadbaj, by nie stało ci się tam nic złego. Mniej więcej pośrodku całej maszyny znajduje się koło i zielone światełko . Przekręć koło i światełko zgaśnie. Teraz totemizer nie totemizuje, a jest jedynie środkiem transportowym. Po prawej stronie znajduje się tablica, informująca na jaki kierunek urządzenie jest obecnie nastawione. Ustaw kierunek na pomieszczenia Inkwizycji i uruchom maszynę klikając na wajchę po lewej.

Po wyjściu z totemizera znajdziesz totem Lucy. Wyjdź na balkon i wyjmij młoteczek wybijający kody alarmowe. Wróć i podejdź do scenki rodzajowej z facetem z młotem. Przyśpiesz spektakl, a gdy facet zgubi młot, daj mu ten zabrany z balkonu - po chwili deski się rozpadną odsłaniając kolejny tunel. Jak zwykle NARWILE, a potem YASTARD, tym razem na Lucy.

SZEŚCIAN FUNDAMENTU

W barze Lucy bierze karty i załatwia muchę czwórką, która zamienia się w piątkę. Teraz już prosto jest rozwiązać zagadkę na stole. Wygraj strip-pokera z Jackiem i zdobądź Sześcian Fundamentu. Wejdź do zamku i połóż go gdzie trzeba. Pora udać się jeszcze raz do Hadesu (można przez totemizer), ale wcześniej wróć do laboratorium czarów i uaktywnij w Spell-checkerze pergamin ze

SNAVIGiem. Po dotarciu na drugi brzeg rzuć na przewoźnika SNAVIG i rusz w kierunku dwugłowej bestii, która pozwoli ci wziąć kartę Charona. Za bramą leży totem Brogmoida i trzeci tunel czasowy. Rzuć jak zwykle NARWILE i poślij Gryfa YASTARDem.

KOKOSOWY ORZECH Z QUENDORU

Poleć na wyspę i naciśnij trzeci szpon. Z morza wyłonią się kolejne fragmenty smoczego ciała. Na kolejnej wyspie znajduje się skrzynia z nadmuchiwaną lalką i pontonem, na innej w dłoniach szkieletu znajduje się pompka. Obydwie gumowe rzeczy winny być umieszczone w smoczych nozdrzach i napompowane. Teraz można wejść do smoczej gęby. Wewnątrz zabierz złoty ząb i Orzech Kokosowy z Quendoru. Ktoś ciska linę (można przywiązać linę do smoczego zęba, a gdy już facet spadnie, zabrać ją z powrotem). Orzech umieść w pontonie, wyjdź ze smoka i przytwierdź linę do łódki i lalki. Wróć do wnętrza smoka - rozwal zębem gumowego mena. Szybko uciekaj z paszczy i zabierz pływający na wodzie orzech. Nadchodzi zamek - umieść artefakt w odpowiednim miejscu.

Aby wydostać się z Hadesu, musisz rzucić na dwugłową bestię SNAVIG, aby wyglądać jak ona. Za zwykłą opłatą jednego zorkmida zostaniesz przetransportowany na drugi brzeg. Wracaj do domu Mistrza i przepuść przez tunel Brogmoida.

CZASZKA YORUCKA

Nieopodal domu przy skałach zabierz migającą pochodnię po prawej stronie i wróć pod dom, aby otworzyć zabite dechami wejście. W środku weź jajko i ugotuj je w garnku podpalając pochodnią, aż zmieni kolor na złoty. Ugotowane jajko trzeba rzucić poprzez przepaść w kierunku jasnego miejsca. Po chwili Brogmoid będzie mógł przeskoczyć na drugą stronę, by stawić czoła zagadce szachowej, którą rozwiąże rozbijając urządzenie deską. Weź Czachę Yorucka - pojawi się zamek, a ty umieścisz ostatni artefakt w przeznaczonym dla niego miejscu.

Rozmawiaj z Jackiem przez wentylator, aż dostaniesz czar, który zabierzesz odkręciwszy śrubki otwieraczem listów. Ze ściany zerwij plakat i podłóż go pod drzwi, na te z kolei rzuć czar i otwieraczem wypchnij klucz z zamka. Wyjmij klucz spod drzwi i otwórz celę. Przy konsoli kontrolnej otwórz drzwi Jacka. W mojej wersji była to cela 31AB.

FINAŁ

Rzuć otrzymane od Czarodziejki zaklęcie na swą księgę czarów i wróć do zamku po trzy artefakty. Namiot strażników zamknij VORZERem. Przed wieżą rzuć MARGI, co pozwoli ci zobaczyć fioletowy płot. Dopływ prądu odetnij wyjmując z kontaktu fioletową wtyczkę. Następnie przetnij płot mieczem. Czaszka ląduje na dole w pudełku, sześcian w sześciennej dziurze na prawej półce na górze. Orzech umieść na szczycie, a po chwili, za radą mistrza zrównoważysz konstrukcję lampą. Przetnij drut mieczem i rzuć MAXOV. Game Over.

PRENUMERATA

Reset Prenumerata półroczna .....**19** zł
Prenumerata roczna .....**35** zł

Reset CD Zamówisz go poprzez wypełnienie kuponu prenumeraty i wpłacenie odpowiedniej kwoty pieniędzy:

1 wydanie: .....**8** zł
3 wydania: .....**19** zł (6,33 zł za egz.)
6 wydań: .....**35** zł (5,83 zł za egz.)
12 wydań: .....**65** zł (5,42zł za egz)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **6 – 7.**

Reset + Reset CD
3 miesiące .....25 zł
6 miesięcy .....45 zł

Uwaga!!! Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy ....**85 zł**

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer marcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 lutego, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od kwietnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.

Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD.** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset. com. pl**

Informacje, które musisz podać:

Imię i nazwisko Dokładny **adres** **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy) **Od którego numeru** rozpoczynąsz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące — 24 zł
Prenumerata na 6 miesięcy — 44 zł
Prenumerata na 12 miesięcy — 82zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania (3 mies. — 4 zł; 6 mies. — 5,5 zł; 12 mies. — 7 zł).

numer 10/luty 1998
Reset

Zamawiam prenumeratę*
Reset
1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies.
Reset | | 19 zł | 35 zł
CD | 8 zł | 19 zł | 35 zł | 65 zł
Reset + CD | | 25 zł | 45 zł | 85 zł
* Zakreśl odpowiednie jasne pole
Począwszy od numeru:
Zamawiam numery archiwalne
Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.
cena 1 egz. | zamawiane egz. | łączna cena
Reset 2.50zł
Reset CD 7zł
RAZEM:
Zamawiam prenumeratę*
3 miesiące 25 zł
6 miesięcy 45 zł
12 miesięcy 80 zł
Począwszy od numeru: .....
* Zakreśl odpowiednie pole
magazyn internetowy WWW

PRENUMERATA

Numery archiwalne

Reset (nr 5/97 – 1/98)

Reset: 2.50 zł/egz.

Reset CD (nr 6/97 – 1/98)

Reset CD: 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas zamówienie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset.com.pl**

Cena:

Reset: 2 zł/egz.

Reset CD: 6.50 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemlarze (przesyłka za pobraniem).
Koszta przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które wynoszą **3 zł.**

dodatkowe informacje o prenumeracie możesz uzyskać dzwoniąc pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować **www.– magazyn internetowy.**

Archiwalia...

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....
(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR Express Sp. z o.o.
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
11101024-978048-2720-5-55

Opłata
zł. .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

NIE DAJ SIĘ WYPRZEDZIĆ INNYM!

PREZENTUJEMY KOLEJNY PRZEBÓJ

ZE SPORTOWEJ KOLEKCJI ELECTRONIC ARTS

3Dfx Interactive

ANDRETTI RACING

WINDOWS 95

EA SPORTS
If it's in the game, it's in the game.™

© 1997 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks of or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. ©1997 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo and Voodoo Graphics are a trademark of 3Dfx Interactive, Inc.

ck98

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma **IPS COMPUTER GROUP** Sp. z o. o.,

02-916 **Warszawa**, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;
nasza **filia w Zabrzu**: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 275 39 72.

Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

IPS

lektury DO SZKOŁY ŚREDNIEJ

KROOGEŃ

NIE MASZ NIC TAK ZŁEGO, ŻEBY SIĘ NA DOBRE NIE PRZYDAŁO. BYWA Z WĘŻA DRYJAKIEW, ZŁE CZĘSTO DOBREMU OKAZYJĄ DAJE.

ANDRZEJ MAKSYMILIAN FREDRO

LEKTURY, A CO TO TAKIEGO?

- Nie ma — odparła bibliotekarka.

- Jak to nie ma, przecież tę lekturę muszę przeczytać na jutro — powiedziałem zmieszany.

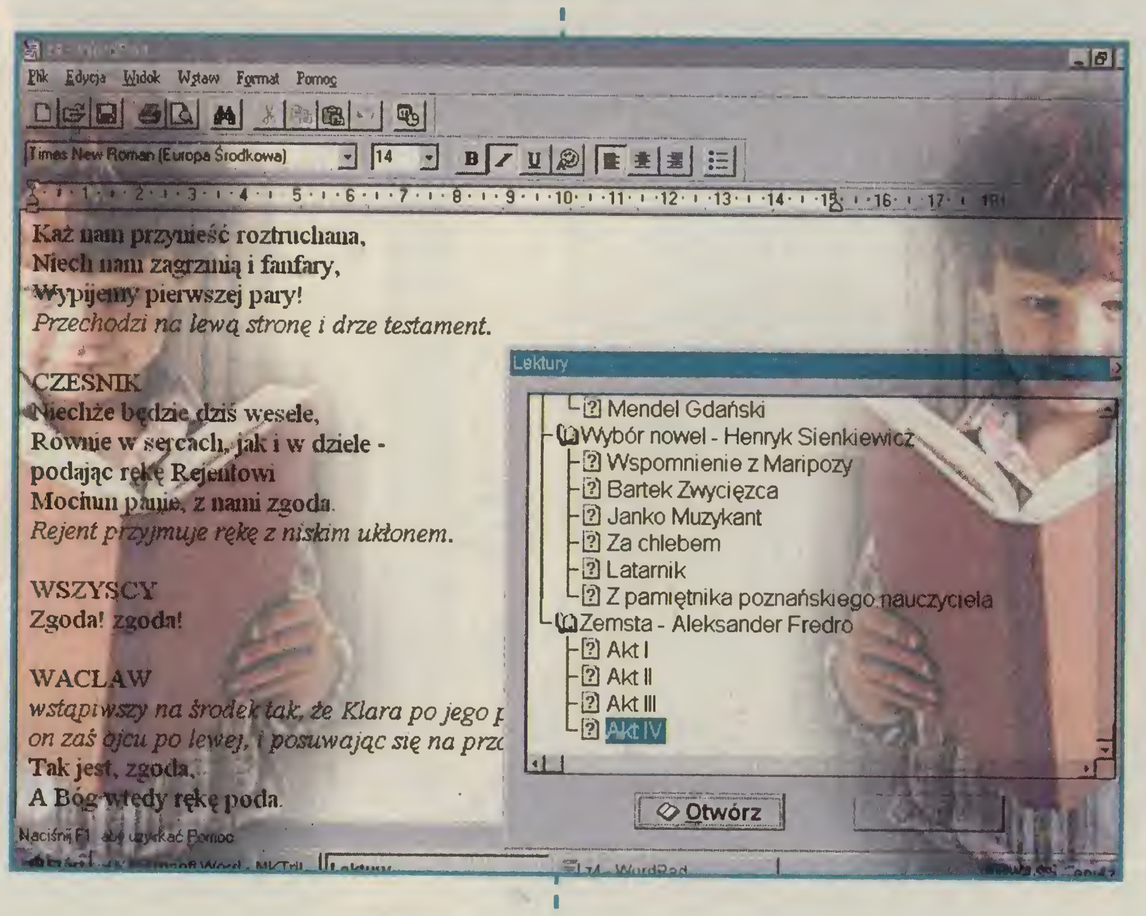
- Nic na to nie poradzę — powiedziała z ironicznym uśmiechem na twarzy — życzę miłego dnia, następny proszę...

- No to leżę — pomyślałem.

Lektury, ach nie ma to jak dobra książka. Jeżeli właśnie sobie „przypomniałeś", że na jutro musisz przeczytać lekturę i jesteś uczniem szkoły średniej, to program 33 LEKTURY DO SZKOŁY ŚREDNIEJ powinien przypaść ci do gustu. — Nareszcie jakiś dobry bryk — pomyślałem, gdy wręczono mi do zrecenzowania w/w program.

Kompakt zawiera teksty 33 lektur (i ich szczegółowe opracowanie). Wśród nich takie evergreeny jak „Fraszki" Kochanowskiego, „Pan Tadeusz" i „Dziady" — Adama Mickiewicza, „Zemsta" Fredry oraz jedna z lepszych lektur szkoły średniej: „Moralność pani Dulskiej" pióra Gabrieli Zapolskiej. Oprócz tego znajdziemy tu dzieła Sofoklesa, Reja, Krasickiego, Niemcewicza, Słowackiego, Krasińskiego, Orzeszkowej, Sienkiewicza, Prusa, Reymonta, Wyspiańskiego i Żeromskiego.

Wszystkie lektury zapisane są w standardzie *.DOC i przy otwieraniu każdej uruchamiany jest program MS WordPad. Całość zajmuje zaledwie 30 MB i nie są to wbrew zapewnieniom autorów „Wszystkie lektury, które będą Ci naprawdę potrzebne w szkole średniej". Ja, oprócz tych wymienionych na okładce pudełka, NAPRAWDĘ potrzebuję o wiele więcej — choćby trochę pozytywistycznych nowelek, które właśnie przerabiam.



SŁÓW KILKA O WYKONANIU

No cóż, z tym trochę gorzej. Po prostu pomysł nie idzie w parze z wykonaniem. Po pierwsze, na płycie nie ma programu autostartującego 33 LEKTURY. Jest to chyba zwykłe przeoczenie, trochę dziwne wydaje mi się, żeby producent aplikacji pod Windows 95 zapomniał o AUTORUN.

Po drugie, wykonanie samego programu do przeglądania lektur jest prymitywne. Po uruchomieniu pliku wykonalnego naszym oczom ukazuje się ramka z lekturami skatalogowanymi alfabetycznie, z podziałem na opis i streszczenie. Kolejny podział wyróżnia rozdziały i czasami przypisy od autora.)

Po trzecie, przy każdym otwieraniu dokumentu zawierającego treść lektury na nowo uruchamia się WordPad: jest to niesamowicie irytujące, a na dodatek spowalnia pracę. Gdy otwieramy kolejny dokument z poziomu Eksploratora Windows i mamy w pasku uruchomionego np. WordPada, dokument winien automatycznie pojawić się w oknie edytora, a nie uruchomić go ponownie. Tymczasem, podczas przeglądania programu 33 LEKTURY na pasku zadań tworzyła się niesamowita ilość skrótów — bardzo denerwujący mankament.

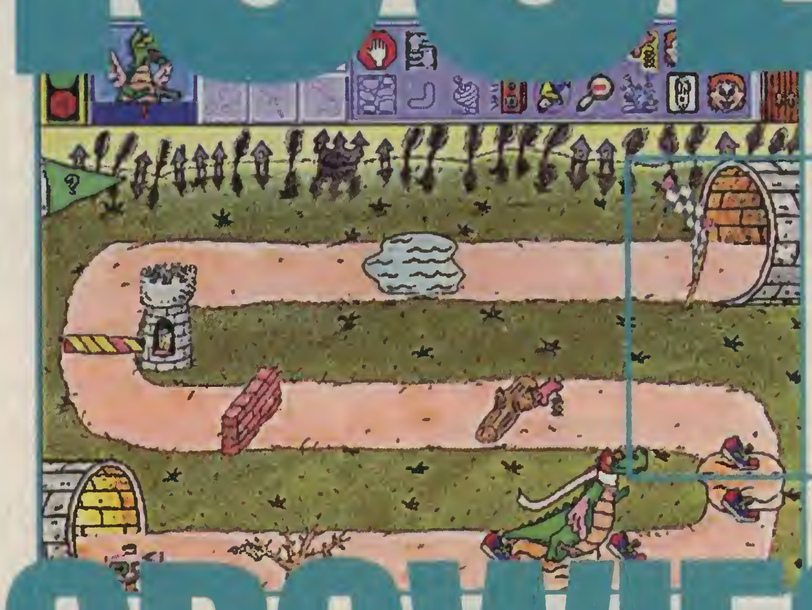
Pojemność kompaktu pozwoliłaby pomieścić 600 takich lektur, a my mamy na razie 33. No cóż, myślę że firma CARTALL postara się wypuścić upgrade dla legalnych odbiorców, upgrade z pozostałymi lekturami do szkoły średniej – bo sam pomysł umieszczenia obowiązkowej literatury na CeDeku jest niezły.

PODSUMOWUJĄC

Dodam jedynie, że jest to pozycja obowiązkowa dla każdego ucznia szkoły średniej; zaletą jest również niewielka cena produktu — 25 zeta za 33 lektury, to wychodzi jakieś 75 groszy za jeden utwór. Nie ma to jak przysiąść w dobrze oświetlonym kącie z książką na kolanach i zapaść w lekturę ulubionego autora, czytanie z monitora nie jest już tak wygodne, ale tu objawia się paradoksalnie kolejna zaleta programu: zawsze możesz się wykręcić przed rodzicami, że wcale nie grasz, tylko właśnie przeglądasz „Treny" Kochanowskiego na jutrzejszą lekcję polskiego. Należy też zwrócić uwagę, że kompakt zajmuje mniej miejsca niż 33 książki (co ma wielkie znaczenie w małych polskich mieszkaniach);) Kłania się także ekologia: do produkcji książek potrzebny jest papier. Chroń lasy, kup 33 LEKTURY DO SZKOŁY ŚREDNIEJ na płytce. TEKSTY 33 NAJWAŻNIEJSZYCH LEKTUR I ICH SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIA — polecam.

Pozdrowienia dla prof. Grażyny Spychalskiej, mojej polonistki, która zawsze mawia: „Oddam was jakiemuś innemu nauczycielowi i się skończy".

SMOCZE OPOWIEŚCI



OCH... JAK TRUDNO W DZISIEJSZYCH CZASACH ZNALEŹĆ DOBRY PROGRAM DLA MŁODSZEGO RODZEŃSTWA. ALE NIE JAKĄŚ TAM GRĘ O ZABIJANIU, O NIE, TYLKO PROGRAM UCZĄCY TE MAŁE BRZDĄCE ŁAGODNOŚCI I LOGICZNEGO MYŚLENIA. TAKĄ, JAK „SMOK ANATOL".

Wyobraź sobie taką sytuację. Siedzisz sobie wygodnie w fotelu przed biurkiem i czytasz bardzo ciekawą książkę. Akcja powieści staje się coraz bardziej interesująca i wreszcie dochodzisz do kulminacyjnego momentu, a tu nagle (ni z gruszki ni z pietruszki) ktoś cię ciągnie za rękaw. Niechętnie odrywasz wzrok od lektury, by sprawdzić KTO jest sprawcą tego niecnego czynu. Okazuje się, iż tą osobą jest twój młodszy brat, który odzywa się tymi słowy: -Pobaw się ze mną i opowiedz mi bajkę. No opowiedz, obiecałeś, że mi ją opowiesz już tydzień temu!

No tak—myślisz sobie. To już klapa. Nie doczytasz — tak interesującego — akapitu... Z wielkim niezadowoleniem odkładasz książkę i zaczynasz bajkę:

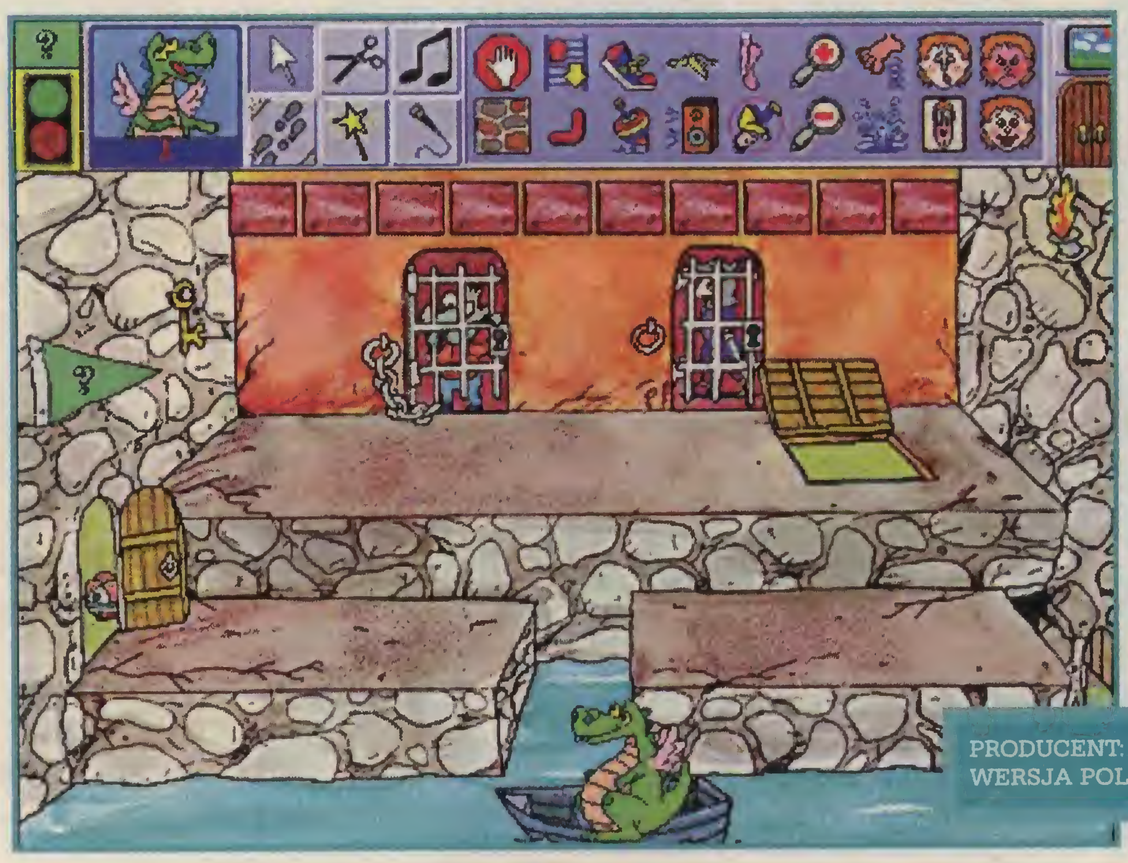
-Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami.... żył sobie smok imieniem...

„Ale, ale przecież nie muszę zmyślać kolejny raz jakiejś niestworzonej i nielogicznej bajki. Kupiłem przecież ostatnio programik smok Anatol i tajemniczy zamek". Włączasz komputer, wrzucasz CeDeka i masz święty spokój, wracasz do lektury.

SMOK ANATOL

„Smok Anatol i czarodziejski zamek" jest produktem znanych z poprzednich wejść smoka firm LCSI i AOK. „Smok..." jest programem bawiącym, a przede wszystkim uczącym logicznego myślenia (przydaje się w dorosłym życiu — np. przy grze w Quake'a) nasze młodsze rodzeństwo. Mamy tu do wyboru wiele zabaw, rozgrywających się w tej części „Smoka..." w tajemniczym zamku, gdzie do wyboru mamy sześć lokacji: pole przed zamkiem, dziedziniec, sala tronowa, las, loch i sypialnia. Głównym zadaniem naszych „bąbelków", w każdym z miejsc, będzie poprowadzenie swojego bohatera (dowolnego, wybranego z menu u góry ekranu — a mamy do wyboru: chłopca, księżniczkę, czarnoksiężnika, babę Jagę, pajaca, białego i czarnego rycerza, konika oraz samego smoka Anatola)... uff, co za długaśne zdanie? Powtórzę: zadaniem będzie prowadzenie bohatera tak, by na danej planszy spowodował zadane zdarzenie. Postacią kierujemy za pomocą specjalnych ikonek wybieranych z menu, a umieszczanych na drodze naszego bohatera (do wyboru aż 18 różnych ikonek). Tak więc, aby np. smok Anatol na dziedzińcu wskoczył na katapultę, należy na drodze smoka, tuż przed katapultą, umieścić ikonkę stopki ze sprężynką. Smok wlezie na ikonkę, wskoczy na katapultę, ona wystrzeli w kierunku baby Jagi siedzącej na krześle nad balią wody jajko, strzał jajkiem spowoduje, iż Jaga skąpie się w wodzie. Jest to tylko jedna z wielu niespodzianek, czekających w Tajemniczym Zamku. Inne natomiast są równie interesujące. Wykonując odpowiednie kombinacje ruchów postacią (oczywiście za pomocą ikonek) przy określonych przedmiotach, możemy dostać się do ukrytych planszy. Ukryte lokacje to przede wszystkim tzw. tory przeszkód. Tory te oczywiście trzeba pokonać — znów za pomocą wybieranych z menu ikon. Aby więc pokonać tor, bohater musi przeskakiwać kłody i mury, przepływać olbrzymie kałuże, prześlizgiwać się między kolczastymi krzewami i przeskakiwać dołki z błotem. „Smok Anatol..." umożliwia także wiele innych zabaw. Klikając kursorem myszki na wybranych przedmiotach, a zarazem trzymając wciśnięty klawisz Shift, możemy pomóc np. termitowi przejść przez labirynt lub narysować obrazek wiszący w królewskiej sali, a także stworzyć swój własny herb.

„Smok Anatol i tajemniczy zamek" to z pewnością jeden z tych programów, które z całą odpowiedzialnością mogę polecić naszemu młodszemu rodzeństwu. Wszystko w tym programie jest spokojne i łagodne, a przy okazji uczy logicznego myślenia. Gdybyście nawet nie wiedzieli co robić w danej lokacji, w każdym miejscu programu możecie „wezwać" pomoc, która z pewnością ułatwi wam rozwiązywanie waszych problemów. Nie przejmujcie się też, iż w programie występuje smok. Nie przestraszy on maluchów, wręcz przeciwnie: jest on łagodny jak wypchana siarką owieczka.



PRODUCENT: LCSI
WERSJA POLSKA: AOK Productions

ZAMIAST RESETU

NOWY MIESIĄC, NOWE PROBLEMY... JEŚLI NIE MOŻESZ PRZEJŚĆ JAKIEJŚ GRY. JEŚLI PRZECIWNICY NIE DAJĄ CI ŻYĆ. JEŚLI PO PROSTU LUBISZ OSZUKIWAĆ. ZAPRASZAM - OTO KOLEJNA PORCJA ŻYCIOWYCH UŁATWIEŃ.

BEASTS & BUMPKINS

Najpierw wpisz:
kneelbeforeme
A potem:
G — Nieskończona ilość złota.
ctrl + F6 — Pokazuje pełną mapę.
0103 — Pojawia się więcej chłopstwa.

BETRAYAL IN ANTARA

Naciśnij **CTRL+SHIFT+Z** — pojawi się cheat menu. Teraz wstukaj kod i tradycyjnie naciśnij **ENTER**.
ask a glass of water — Teleportacja do lokacji w której rozpoczynałeś rozdział.
some call me tim — Likwidacja wszystkich wrogów podczas walki.
gotta have magic — Aren dostaje wszystkie zaklęcia.
why am I so dull — Umiejętności na MAX.
man does my leg hurt — Uzdrowienie.
supermarket for the rich — Kilka przydatnych przedmiotów.

GRAND THEFT AUTO

Jako imię wstukaj:
itsgallus: Dostęp do wszystkich poziomów.
itstantrum: Nieskończone życia.
iamthelaw: Likwiduje policję.
stevesmates: Jak wyżej.
itcouldbeyou: Dostajesz 999999999 punktów.
suckmyrocket: Wszystkie rodzaje broni, pancerz i karta wyjścia z więzienia.
iamgarypenn: Pancerz i karta wyjścia z więzienia.

Podczas zapisywania stanu gry wpisz:
BY A PLAYSTATION — Tryb Boski.
WORLD OF FISH — Możesz wybrać dowolny poziom.

MAGESLAYER

Wywołaj konsolę („~“) i wstukaj:
bind p positions — Po naciśnięciu **„P“** zostanie wyświetlona twoja pozycja.
a_moveme X,Y,Z — Przenosi cię pod podane współrzędne.
dir maps — Wyświetla dostępne mapy.
map „nazwa_mapy“ — Otwiera daną mapę.
pc_spawnthing „nazwa_rzeczy“ — Tworzy coś. Przykładowe „cosie“ poniżej.
fly — Możesz latać!
ode to jack — Całkowita deratyzacja poziomu.
impulse 11 — Jesteś Bogiem.
bigfinale — Wyświetla finał.
noclip — Przechodzisz przez ściany.
impulse 10 — Solidny atak magiczny.
impulse 42 — Easter egg, displays „Technically, this is an easter egg.“
impulse 43 — Natychmiastowa śmierć.
impulse 69 — Jak wyżej.

A oto przykładowe nazwy do wpisania razem z **pc_spawnthing:**
Zwierzaczki:
rat
bat
wererat1 (2 lub 3)
scorpion
spider
Przedmioty:
i_shield — osłona
i_timestop — zamrażacz potworów
i_speed — czasowy dopalacz
i_inviso — chwilowa niewidzialność
i_death — możesz zabić wszystko co się rusza
i_health — zdrowie
i_mana — mana

COMANCHE 3

Podczas lotu naciśnij **„R“** i wstukaj:
ratz — niewidzialność
cowz — „zamraża“ przeciwników oraz rakiety
ipig — robisz się ciężki od uzbrojenia
cat9 — naprawa uszkodzeń
dog9 — amunicja

NUCLEAR STRIKE

Garść kodów dla dzielnych pilotów śmigłowca:

Kody do poziomów:

JUNGLEWAR — delta
BUCCANEER — island
HAMMERHEAD — island
BLITZKRIEG — DMZ
NOMANSLAND — DMZ
BASTILLE — fortress
LIGHTNING — lightning
DETONATE — peace
AFTERSHOCK — peace

Inne:

EAGLEEYE — milczący przeciwnicy
OLDSCHOOL — widok z góry

Możesz także spróbować z poniższymi kodami:

CHESSPIECE
UNLEADED
GUNSRUS
CHAINMAIL
ONETWO
APACHELITE
CROSSEYED
SURFIN
SHARK BAIT
MAD BOMBER
CHEESYPOOF
PHOENIX
AVENGER
WARRIOR

SCREAMER RALLY

Wpisz poniższe kody na ekranie głównym:

TRAMO — Wszystkie tory.
CARBO — Ukryte wozy.
LEALL — Dostęp do wszystkich lig.

TOMB RAIDER 2

Trzymając „chodzenie“ zrób krok do przodu, krok do tyłu, obróć się i trzy razy skocz do tyłu — pełen arsenał.

Jak wyżej, tylko zamiast do tyłu skocz trzy razy do przodu — następny poziom.

TOCA

Jako imię wpisz:

CMCOPTER — Widok z helikoptera.
CMCHUN — Widok z poziomu gokarta.
CMGRAV — Zmniejszone przyciąganie.
CMGARAGE — Dwa nowe wozy.
CMTOON — Komiksowe niebo.

UPRISING

Wciśnij **„M“** — pojawi się menu dialogowe. Teraz wpisz:

Slick — tryb „dangerous chunk“
Mo money — dodatkowa energia i oddziały
Way mo money — duże ilości energii i oddziałów

QUAKE 2

Po wciśnięciu „~“ wpisz poniższe polecenia. Efekt ich działania jest chyba dość oczywisty...

god
notarget
noclip
give all
give jacketarmor
give blaster
give shotgun
give sshotgun
give machinegun
give grenadelauncher
give rocketlauncher
give shells
give bullets
give cells
give grenades
give rockets
give slugs
give mines
give nuke
give quad
give invulnerability
give silencer
give rebreather

give all — Poza powyższymi rzeczami otrzymujesz:

Environment Suit, Data CD, Power Cube, Pyramid Key, Data Spinner, Security Pass, Blue Key, Red Key, Commander's Head, oraz Air Strike Marker.

SPACE HULK 2: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Aby włączyć tryb małego oszusta w Vigil (dwoje drzwi przed którymi zaczynasz grę) wpisz:

ineedhelp

Pojawi się śliczne Cheat Menu.

HAMMER

Listy

W dzisiejszych listach sporą część zajmują odpowiedzi na maile wysyłane do redakcji. Poczta elektroniczna to bardzo szybki sposób komunikacji i wielu z was denerwuje się nie uzyskawszy natychmiast odpowiedzi. Niestety, mam tylko cztery kończyny i nie zawsze nadążam z odpowiedziami. Możecie je czasem znaleźć w tej rubryce.

Będziemy w... gdzieś tam z pewnością będziemy.

Z okazji Świąt Bożego Narodzenia życzę całej redakcji dużo wytrwałości w tworzeniu dobrej gazety jaką jest „ Reset „, zdrowia oraz jeszcze lepszych numerów waszego czasopisma życzy

Dariusz Lalka

Serdeczne życzenia pogodnych Świąt, oraz Szczęśliwego1998 Roku. Oby więcej radości, łagodnego „ataku“ podwyżek, niskich ping'ów, szybkich łącz i wszystkiego naj... dla Redakcji RESET!!!!

Marcin Tutaj

Wszystkiego największego, wiele pustych paczek pod kaktusem, zawsze naładowanego pozytywną energią modemu, oraz ruchliwego karpia, życzy Tomek. Do życzeń dołączają się hodowlane wirusy komputerowe.

Tomek Lewandowski

Wesołych Świąt, szczęśliwego Nowego Roku, 1000000 nakładu, mnóstwa czytelników, pobicia konkurencji, mniej o Skate'ach oraz spełnienia marzeń.

Max

A co jeśli naszym marzeniem jest więcej artykułów o skatach:-)??

Jako wasz czytelnik(i dlatego że mi się nudzi) postanowiłem narysować wam choinkę (tu był rysunek choinki przyp.red.) wesołych świąt & szczęśliwego nowego roku dla całej re(d)akcji

Mag

YoREsetowcy! Wszystkiego najlepszego dużo 3dfxow tanich inteli, łatwoga$nych choinek, długich przygodówek, szybkich fpp, krwawych mordobić i 10000000 numeru życzy oddany całym sprzętem (serca i te sprawy)

Miąsh

Choć drukujemy tu tylko te wybrane, to takich i podobnych życzeń otrzymaliśmy całą masę. Ze względu na cykl wydawniczy nie mogliśmy wcześniej Wam podziękować. Wszystkim, którzy przesłali nam kartki, maile z życzeniami lub chociaż ciepło o nas myśleli serdecznie dziękujemy. Mamy nadzieję, że pod waszymi choinkami znaleźliście przynajmniej połowę tego, czego sobie życzyliście (wariant pesymistyczny), a nowy rok przywitaliście bawiąc się na odjazdowych imprezach.

Ze względu na to, że zamierzam wyposażyć się (a raczej mój sprzęt) w jakiś 3Dfx (...) chciałbym upewnić się, czy wszystkie „klony“ oryginalnego „Monstera“, działają w 100% z nim zgodnie. Chodzi mi przede wszystkim o to, czy wszystkie gierki, które chodzą pod Monsterem, będą także współpracować pod jakąkolwiek kartę z tym samym chipem 3Dfx. Mam na myśli takie zabaweczki, jak chodźby „Helios 3D“, czy „Magic 3D“.

Tomasz Lewandowski

Wszystkie klony 3D Monstera — czyli karty oparte na chipie 3Dfx Voodoo są ze sobą kompatybilne w 100%. Karty te są do siebie bliźniaczo podobne — firma 3Dfx nie zostawiła producentom zbyt szerokiego pola do popisu. Jedyną kartą która się odrobinę różni (co nie wpływa na jej działanie) jest Righteous Orchid. Monstera od klonów różni w zasadzie tylko możliwość pracy z zegarem 57 MHz (wartość standardowa 50MHz), klony zazwyczaj szwankują przy tej częstotliwości, mimo że zazwyczaj montuje się na nich szybsze kości pamięci. Troszkę inna kartą jest pojawiający się u nas Pure 3D. Posiada on 6Mb zamiast standardowych 4Mb. Dzięki temu działa trochę szybciej, ale chwilowy brak optymalizacji sterowników pod kątem kart z pamięcią większą niż 4Mb powoduje, że niektóre gry sporadycznie się krzaczą.

Będę się streszczał. Macie zaj... propsy za wasze pisemko (no, zdało by się tyci więcej QUAKE`A). Więcej pixów i recenzji. A tak w ogóle to jak to robicie że zawsze Reseta kupuję?:-)

Błażej Warwas

Staramy się, staramy, stajemy na głowie a czasem nawet na rzęsach. Robimy szpagat... aaaj! Biją! Że niby zdradzam tajemnice służbowe...

Dzisiaj zakupiłem wasze czasopismo Reset i bardzo się ucieszyłem z poradnika dotyczącego Lands of Lore 2 (...) niestety nie mam pierwszej części tego opisu, gdzie mógłbym zakupić poprzedni Reset? Czy mógłbym otrzymać ten opis przez e-mail

Michał

Powiedzcie temu, co pisał artykuł o mordobiciach, że tylko amatorzy robią takie małe combosy w MK3. Mój rekord to 64% Kabalem

Trompka

Krooger (ten co pisał artykuł o mordobiciach) załamał się nerwowo. Zaszył się w redakcyjnym kącie, kurczowo ściska w rękach klawiaturę i coś do siebie pomrukuje: „...got you mothafucka!...62% shit! źle, znowu wyjdę na lamera, jeszcze raz...“

Może poświęcilibyście 2,3 strony, które byłyby przeznaczone dla nas, czytelników. Moglibyśmy wtedy do was pisać artykuły na jakikolwiek temat; opisywać wydarzenia; dzielić się doświadczeniami.

Kemot

Tak naprawdę, to takie strony istnieją już od dawna. To odloty. Na łamach odlotów niejeden raz publikowaliśmy już teksty autorstwa naszych czytelników. Jeśli masz pomysł na ciekawy artykuł — napisz go i wyślij do nas. Jeżeli Twój tekst będzie naprawdę dobry, skontaktujemy się z Tobą (nie zapomnij o podaniu adresu i telefonu) i wydrukujemy tekst. Tematyka jest naprawdę dowolna — w formule Odlotów zmieści się wszystko.

Na początek przedstawię się (...) Ja wam się przedstawiłem, a wy już od prawie roku wydajecie magazyn i nic!(...) Nie mówcie mi, że nie ma na to miejsca, w numerze grudniowym poświęciliście na siebie dwie strony! Co mnie obchodzi jakie są wasze ulubione gry jeśli was nie znam?! (...)

Bardzo wielu czytelników

Bardzo proszę odpisać (...). W (tu wstaw tytuł gry z którą masz kłopoty) nie mogę przejść (planszy, etapu, zagadki — niepotrzebne skreślić.

Te prośby pojawiają się dość często w mailach, listach i telefonach do redakcji. Niestety, nie wysyłamy fragmentów naszej gazety pocztą. Możemy ją wysłać jedynie w całości — właśnie od tego jest instytucja archiwaliów. Jeśli zaś chodzi o postać elektroniczną, to wszystko co udostępniamy publicznie jest dostępne na naszej stronie internetowej.

Jeśli zaś chodzi o solutiony, to — no cóż: właśnie po to zamieszczamy je w gazecie i na cover cd, aby nie odpowiadać każdemu z Was z osobna. Gdybyśmy tak robili, każdy z nas musiałby mieć własną sekretarkę od tego typu roboty. To wcale nie znaczy, że nie będziemy odpowiadać na takie prośby. Wprost przeciwnie, jeśli tylko będzie w stanie to zrobić, to zrobimy na pewno. Jednak na co dzień w redakcji przebywają 2-3 osoby i prawdopodobieństwo, że dzwoniąc do nas zastaniesz kogoś, kto przeszedł daną grę, jest naprawdę niewielkie.

Kupiłem sobie „RED ALERT“ (...) zagrałem Sowietami. Podczas gry moi żołnierze mówili coś w stylu: „Ja vol“, „Zigt Hajn“. W ogóle tego nie rozumiem, dlaczego Ruski mówią po niemiecku(...)Wiem, ze to szczegół, ale przez ten szczegół nie mogę zasnąć i musze spać z moim misiem.

Ryży z Redy

Tylko pod żadnym pozorem nie pozwalaj misiowi grać w RED ALERT!!! Wyobraź sobie co by było gdyby misio nagle zaczął do ciebie wołać w środku nocy: hajrate miś!

Kombat story w bardzo ciekawym momencie zostało przerwane. Bardzo mnie to wkurzyło, czy będzie ona na waszych łamach kontynuowana?

Termoos

Myślimy nad czymś podobnym. Na razie Mamut pracuje nad ostatecznym zakończeniem historii.

Uwaga! Uwaga!

(dziękuję za uwagę) ogłaszam powstanie nowej rubryki. Na jej łamach będę uprawiał prywatę i pozdrawiał swoich ulubionych czytelników i czytelniczki (zwłaszcza czytelniczki), oznajmiał światu różne rzeczy (np. że Mr X jest głupi) i publicznie piętnował tych, którzy mi podpadną. Rubryka nie ma jeszcze nazwy — czekam na propozycje.

Pozdrowienia dla X-RAY`a z Bytomia, oraz wszystkich Małgorzat, a zwłaszcza tej jednej.

No, Kroogerku... wyjdź już z kąta... trzeba zgasić światło, iść do domu spatki...

w konkursie kciuków omyłkowo zamieściliście zdjęcia. Zamiast zdjęcia M.M. znajduje się podobizna Freddiego Merkury'ego. W miejscu gdzie powinna się znajdować podobizna Mamuta znajduje się zdjęcie Kuby Molędy wokalisty boysbandu L.O.27. Natomiast w miejscu przeznaczonym dla Sathorna widzimy zdjęcie Andrzeja Gołoty z czasów młodości. Dziwi mnie, że w Resecie nie znalazło się jeszcze nic o muzyce metalowej. Hammer rozumiesz chyba rozumiesz mój ból.

Jakub Ostropolski

Rozumiem Twój ból i cały czas pracuję, aby zmienić obecny stan rzeczy. O metalu będzie i to może już wkrótce. Zresztą

MATROX m3D

AKCELERATORY 3DFX SĄ SAMOLUBNE, A PVR — MARUDNE JAK STARY KAWALER.

PAWEŁ CHMIELOWIEC

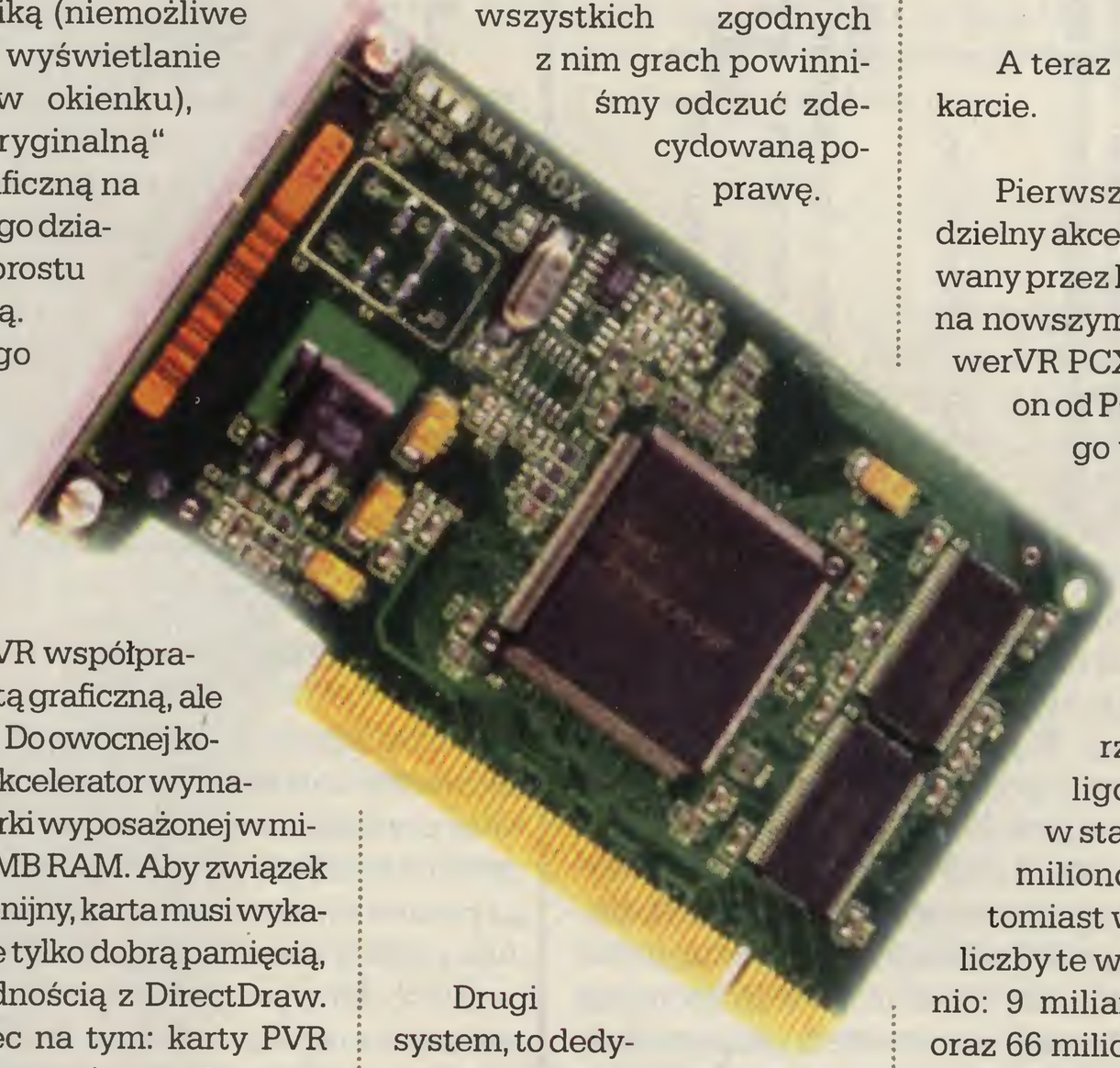
Miesiąc temu mieliście okazję zapoznać się z wykorzystującą technologię PowerVR (PVR) kartą Apocalypse 3D. Poniżej przedstawiamy kartę opartą na drugiej generacji procesorów typu PVR. Ponieważ Matrox m3D jest lepszy i tańszy od Apokalipsy, porównywać go będę z Monsterem. Najpierw jednak kilka uwag na temat technologii.

W odróżnieniu od kart 3Dfx, karty PVR nie posiadają przelotowego złącza i kabla łączącego z kartą graficzną. Akceleratory oparte na Voodoo w momencie uaktywnienia przejmują pełną kontrolę nad grafiką (niemożliwe jest np. wyświetlanie obrazu w okienku), zaś „oryginalną" kartę graficzną na czas swego działania po prostu wyłączają. I do tego właśnie potrzebny jest im kabel.

Karty PowerVR współpracują z kartą graficzną, ale nie każdą. Do owocnej kooperacji akcelerator wymaga partnerki wyposażonej w minimum 2 MB RAM. Aby związek był harmonijny, karta musi wykazać się nie tylko dobrą pamięcią, ale i zgodnością z DirectDraw. Nie koniec na tym: karty PVR dość intensywnie współpracują z resztą systemu, toteż do przyzwoitego działania wymagają niezgorszej konfiguracji peceta (minimalne wymagania to Pentium 133 MHz i 16 MB RAM; sensowne — 166 MHz i 32 MB RAM).

W zależności od konfiguracji sprzętu, część testów porównawczych z Voodoo może wypaść na korzyść PVR (np. w teście pixel throughput PVR osiąga wyniki do 10% lepsze), najczęściej jednak to produkt 3Dfx jest lepszy. Skoro już jesteśmy przy porównaniach z Voodoo, należy poruszyć kwestię grafiki. No cóż... Moim zdaniem, procesory 3Dfx są doskonalsze niż PVR, choć trzeba powiedzieć, że spośród wszystkich akceleratorów, które przewinęły się przez moje ręce, to właśnie m3D wypada najlepiej w porównaniu z Monsterem.

No dobrze, a co jeśli już mamy odpowiednio skonfigurowanego peceta z PVR na pokładzie? Wtedy oczywiście wypada rozejrzeć się za grami. Mogą być one zgodne z dwoma standardami. Pierwszy z nich to oczywiście DirectX — we wszystkich zgodnych z nim grach powinniśmy odczuć zdecydowaną poprawę.



Drugi system, to dedykowany dla tych kart — PowerVR SGL (czyli nieco okrojony standard OpenGL). Dopiero tam widać siłę technologii. Jeśli ktoś jest zainteresowany przykładową grafiką, niech zajrzy do recenzji Ultimate Race w grudniowym numerze. Przykłady kilku gier dedykowanych dla SGL podaję w tabelce.

A teraz kilka słów o samej karcie.

Pierwszy porządny samodzielny akcelerator wyprodukowany przez Matroxa oparty jest na nowszym układzie NEC PowerVR PCX 2. Czym różni się on od PCX 1 zastosowanego w Apocalypse 3D? Według producenta PCX1 pracuje z szybkością 8 miliardów operacji na sekundę przetwarza do 1 miliona poligonów/sec i jest w stanie wypełnić do 60 milionów pikseli/sec natomiast w przypadku PCX2 liczby te wynoszą odpowiednio: 9 miliardów, 1.2 miliona oraz 66 milionów. Wszystko to oczywiście w zależności od szybkości procesora i pojemności pamięci. W praktyce faktycznie daje się zauważyć przyspieszenie pracy o około 10 — 15%. Zasadniczą przewagę nad A3D daje Matroxowi m3D niższa cena.

M3D wyposażony jest w 4 MB SDRAM, wspiera te same funkcje co APOCALYPSE (m in. cieniowanie Gourauda, filtrowanie tekstur, Z-bufor) Dostarczany jest natomiast z bogatszym pakietem oprogramowania — dołączone są do niego: pełna wersja ULTIM@TE RACING, 9 poziomów HEXEN II oraz ponad 20 dem (m.in. TERRACIDE, G-POLICE, MOTO RACER, TOMB RAIDER).

Podsumowując: jeśli stać cię na 3Dfx Voodoo, to wybierz kartę opartą na tej właśnie technologii. Jeśli natomiast dysponujesz mniejszymi zapasami gotówki, ale za to w miarę wydajnym pecetem, to powinieneś rozważyć kupno Matroxa m3D.

A oto przykładowe wersji kilku gier dedykowanych dla PowerVR SGL

- Ultim@te Race
- Wipeout 2097
- MechWarrior 2
- Tomb Raider
- Terracide
- ReVolte
- CyberGladiators
- Fighting Force
- Monster Truck

Cena:
440 zł + VAT
Kartę MATROX m3D dostarczyła firma TORNADO

NA NIC TRZEJ TENORZY, KIEDY ZBRAKNIE BASÓW

Głębokie brzmienie

PAWEŁ CHMIELOWIEC

Każdy zestaw audio wart jest nie więcej, niż dołączone do niego głośniki. Wielu użytkowników o tym zapomina, a przecież fonia jest równie istotnym elementem współczesnych gier co wizja!

Na nic zda się kupno najnowszej karty z syntezą wavetable, jeśli równocześnie poskąpimy na odpowiednie urządzenia peryferyjne. Spójrzmy zatem, co można podłączyć do naszego kompa.

OFFICE DATA 240 WATT PMPO

Do jednej z większych zagadek należy zwykle deklarowana moc głośników. Przyjmuje się, że moc szczytowa wynosi dwa razy tyle, co moc średnia.

W przypadku Office Data sprawa jest nieco zagmatwana. Producent podaje, że maksymalna moc muzyczna wynosi 240W. Równocześnie jednak pisze, iż moc muzyczna przypadająca na kanał wynosi 12W. Jak mają się do siebie obie te liczby? Podejrzewam, że łączna moc maksymalna zestawu wynosi ok. 50W — taka liczba chyba jest bliższa rzeczywistości niż owe „240W".

Odłóżmy na bok kwestie mocy i zajmijmy się wrażeniami słuchowymi. Deklarowane pasmo przenoszenia to 20Hz — 20kHz. Wydaje mi się, że dolna granica pozostaje raczej w sferze życzeń producentów — już subwoofery przenoszące dźwięki o częstotliwości 30Hz są niezłym osiągnięciem wśród głośników przeznaczonych do wykorzystywania z komputerem. Po włączeniu zestawu słychać, że dźwięki są dość głębokie, plastyczne. Przy maksymalnym podbiciu basów może pojawić się niewielki rezonans, nie przeszkadza to jednak zbytnio w korzystaniu z zestawu.

TORNADO MM-5000

Zestaw holenderskiej firmy TORNADO. składa się z subwoofera oraz czterech głośników satelitarnych. Jego wadą jest brak możliwości rozdzielenia małych głośników — są one parami połączone ze sobą. Trochę szkoda — gdyby umieścić je oddzielnie, zgodnie z zasadami „domowego kina", można by zapewne uzyskać jeszcze lepszy, przestrzenny dźwięk. Za to można głośniki powiesić... na ścianie. Muszę przyznać, że to całkiem niezły pomysł — oczywiście, jeśli ktoś ma odpowiedni kawałek muru pod ręką.

Deklarowany zakres przenoszenia to 50 — 350Hz w przypadku subwoofera (moc maksymalna 30W) oraz 130Hz — 20kHz w przypadku głośników satelitarnych (ich moc maksymalna to 20W).

Wrażenia słuchowe są doskonałe. Naprawdę — kto nie korzystał z zestawu z dodatkowym subwooferem, ten nie wie co traci. Wreszcie basy są odpowiednio głębokie, porządnie wzmocnione. W gruncie rzeczy nie ma się do czego przyczepić — no, może tylko moc subwoofera mogłaby być jeszcze wyższa (miałem przyjemność pracować z modelem SONY o mocy 50W — to dopiero było coś!). Ale w gruncie rzeczy te 30W powinno każdego usatysfakcjonować. Pewną wadą zestawu jest natomiast jego cena... No cóż, za porządną jakość trzeba zapłacić. Zamożnym — polecam. Ubogim — także. Kogo dziś stać na tanie rzeczy?

Ceny:

OFFICE DATA - 220 zł + VAT
TORNADO - 548 zł + VAT

Sprzęt do testów dostarczyła firma TORNADO

w wersji MAXI mini

MAREK KONDERSKI

GDYBY SZOPEN ŻYŁ... TO JUŻ ZBIERAŁBY PIENIĄDZE NA NOWĄ KARTĘ DŹWIĘKOWĄ.

Standardowa karta dźwiękowa, jaką kupimy za dwa lata, korzystać będzie z magistrali PCI, da się do niej podłączyć co najmniej cztery głośniki, a wszystkie funkcje wykonywać będzie bez pomocy głównego procesora komputera. 3D grafika, 3D dźwięk... razem 6D. Jedno "D" kosztuje dziś 200-300 złotych.

Niedawno opisywałem akcelerator Diamond Monster Sound, zaś Creative przebąkuje coś o AWE Digital. Tej drugiej pozycji nie ma jednak jeszcze na rynku, pierwsza zaś nie należy do najtańszych. Lukę postanowiła wykorzystać firma Guillemot, producent doskonałych kart serii MAXI SOUND 64. MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D to najmniejszy gabarytowo i najskromniej wyposażony przedstawiciel serii. Mimo uproszczenia konstrukcji (stąd niższa cena), karta nadal dysponuje o wiele większą ilością funkcji, niż zwyczajny człowiek kiedykolwiek wykorzysta.

Kontakt z kartą zaczynamy od lektury niezłej instrukcji, wyjaśniającej dość dokładnie tajniki instalacji i sposób działania karty oraz wprowadzającej w arkana standardu MIDI. Szkoda, że instrukcja nie została przetłumaczona na język polski. Syci teorii, kierujemy wzrok na kartę. Na drukowanej płytce znajdujemy układ znanej firmy ESS odpowiedzialny za sprzętową zgodność z Sound Blasterem, DSP (cyfrowy procesor sygnału) firmy Dream, oraz 2MB RAM, rozszerzalne za pomocą standardowego modułu 72-pinowego do 18 MB. Kto wie, może kiedyś takie rozszerzenie się przyda?

Sama instalacja nie nastręcza problemów. Karta korzysta z gniazda ISA, jest zgodna ze specyfikacją PnP, a Windows95 widzi ją jako cztery urządzenia: Audio Register, Audio Codec, Audio Joystick oraz MPU-401 & Waves. Osobny program instalacyjny konfiguruje kartę dla zastosowań dosowych. Dużym minusem jest, że karta rezerwuje aż dwa przerwania. Co to znaczy, wiedzą dobrze posiadacze paru innych sprzętów wymagających przydziału IRQ. Coś trzeba odłączyć...

DYNAMIC 3D to karta 64-głosowa wykorzystująca syntezę wave table bez możliwości dołączenia dodatkowego modułu (brak złącza). Zapewnia pełny duplex (jednocześnie można nagrywać i odtwarzać dźwięki) i wyposażona jest oczywiście w gniazdo joystick/MIDI. Choć platformą docelową są okienka, to DOS nie sprawia większych kłopotów, zaś popularność chipsetu ESS powoduje, że nie ma problemu ze skonfigurowaniem gier. Tym, co zdecydowanie wyróżnia tę kartę z grona innych, jest możliwość podłączenia dwóch par głośników. Taki zestaw pozwoli nam niemal fizycznie znaleźć się w świecie gier — odgłosy dochodzą do nas ze wszystkich stron.

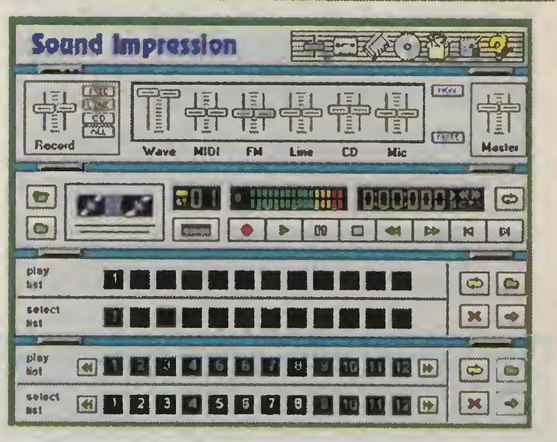
Bogatą gamę efektów 3D możemy dowolnie modyfikować za pomocą dołączonego oprogramowania. Co prawda mamy już wstępnie zdefiniowane optymalne ustawienia dla kilkudziesięciu najpopularniejszych gier, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć własny profil. Możemy dowolnie ustawiać wartości pogłosu i opóźnienia oraz przesuwać źródła dźwięku w przestrzeni. Na szczególną uwagę zasługuje doskonały czteropasmowy korektor. Z jego pomocą dopieścimy barwę odtwarzanych dźwięków.

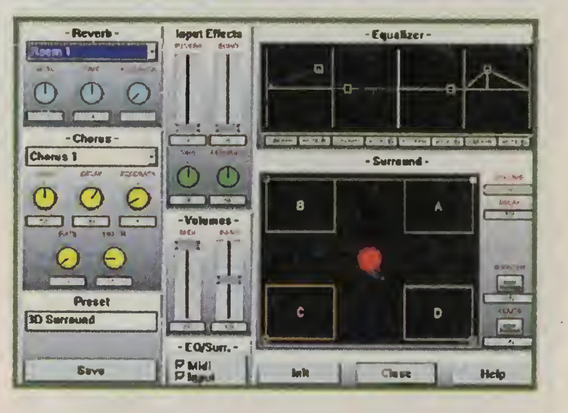
DYNAMIC 3D to także całkiem niezły akcelerator dźwięku. Źródło mocy tkwi w bardzo mocnym procesorze DSP, który potrafi na bieżąco pozycjonować w przestrzeni do 48 źródeł dźwięku lub jednocześnie odtwarzać do 8 plików wav, a zarazem zapisywać jeden z nich nie obciążając przy tym głównego procesora komputera. DSP i układ ESS mogą być sterowane w pewnej mierze niezależnie od siebie, a ponieważ ich funkcje częściowo się pokrywają, mamy możliwość wyboru preferowanego urządzenia.

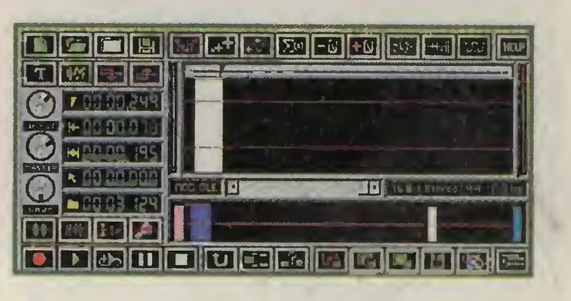
MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D to jedna z najciekawszych kart dźwiękowych na naszym rynku. Udanie łączy najlepsze dotychczasowe rozwiązania z nowymi, rzadko spotykanymi, a naprawdę atrakcyjnymi funkcjami oraz prostotę konstrukcji przy zachowaniu jak największej funkcjonalności. To także doskonała karta dla każdego, kto oprócz umiłowania gier wykazuje chęć zabawy w muzykę.

DOŁĄCZONE RE-SOFTWARE:

- POD pełna wersja
- Internet Phone
- CakeWalk Express
- Sound Impression (wieża stereo - odtwarzacz cd-audio, wav i midi)
- Maxi Bank Downloader (program do ładowania banków brzmień do pamięci)
- Maxi FX Dynamic 3D (rozbudowane centrum sterowania efektami 3D)







obsługiwane standardy:

- DirectX 5.0 (DirectSound Hardware Accelerator i DirectSound 3D Hardware Accelerator)
- Sound Blaster
- Sound Blaster Pro
- Ad Lib
- Roland MPU-401 mode UART
- General MIDI i General Standard
- ESS Audiodrive

sprzęt do testów dostarczyła firma PMC

UWAGA!
TRWA
WIELKI KONKURS

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC

269 zł*

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95

109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

169 zł*

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GRUDNIOWYM NUMERZE

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała**: DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz**: ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice**: MICROMAN, ul. Roździeńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica**: ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin**: MORFUS, ul. I Armii W.P. 5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg**: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: VADIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.
Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dosępne również w sieci sklepów VOBIS.

MULTI-STYK

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http://www.interact.nom.pl

INTERACT GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT

DO PEŁNEGO WYKORZYSTANIA INTERNETU POTRZEBUJESZ DWÓCH RZECZY...

...TA DRUGA TO INTERNET.

Najlepszy w Polsce magazyn internetowy magazyn internetowy WWW. **to niezbędne źródło użytecznych informacji o Sieci.**

Zanim zachłyśniesz się pełnią wolności w Internecie, zanim bez końca zaczniesz mnożyć zera na rachunku telefonicznym, przyzwyczaj się do magazynu magazyn internetowy WWW.

Zaoszczędzi ci to wielu rozczarowań.

PS. Warto także mieć komputer, monitor, modem, telefon, no i może dostęp do Internetu...

magazyn internetowy WWW.

http://www-mag.com.pl

ODDWORLD

ABE'S ODDYSEE

UWAGA KONKURS!

LEM

LICOMP • EMPiK • MULTIM

Reset

Może Tobie uda się go złapać.

Aby wygrać 1 z 10 gier Abe's Oddysee, zgadnij:

Jak nazywa się ten gość z krzywymi nogami?

a) Majkel Dżordan
b) Rayman
c) Abe

UPTURE FARMS

PlayStation

PC CD-ROM

Odpowiedzi na pytania prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na adres redakcji Reset z dopiskiem „Konkurs Abe's Oddysee".
Wyniki losowania nagród zostaną umieszczone w kwietniowym numerze gazety.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

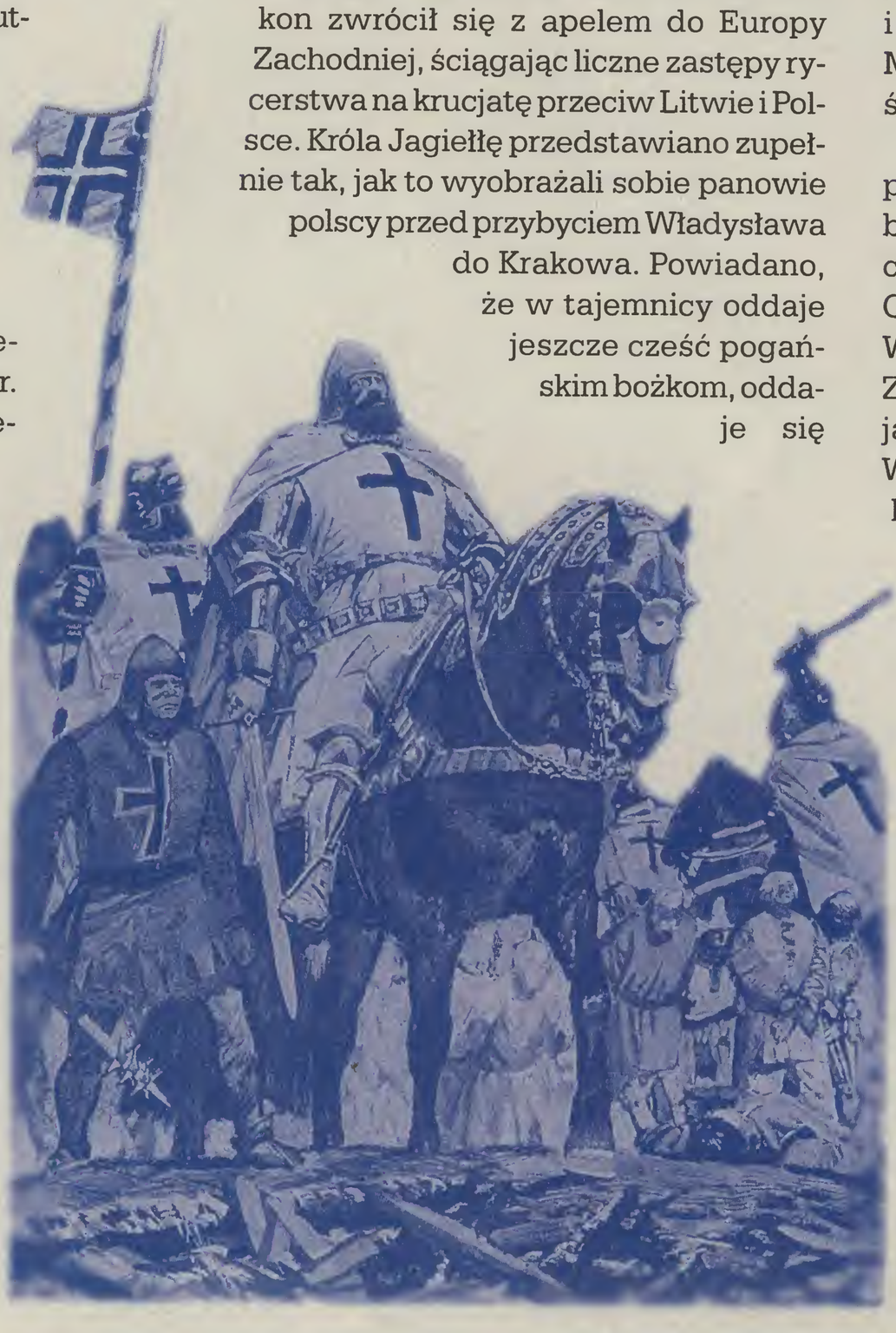
Litwinem bić jest,

SATHORN

KAŻDY SŁYSZAŁ O BITWIE GRUNWALDZKIEJ, NAJBARDZIEJ SPEKTAKULARNYM ZWYCIĘSTWIE POLAKÓW NAD KRZYŻAKAMI. NIE KAŻDY JEDNAK WIE, ŻE JAGIEŁŁO, CHOĆ WYGRAŁ BITWĘ, WOLAŁ PRZEGRAĆ WOJNĘ.

Władysław Jagiełło został koronowany na króla Polski 4 marca 1386 roku. Nie wszyscy w Polsce w ówczesnych czasach akceptowali go jako władcę. Dla niektórych był on zwykłym poganinem. Jednym z warunków objęcia tronu w Krakowie było przyjęcie przez Jogajłę (takim imieniem nazywano go na Litwie) chrztu. Nie zapominajmy, że za jedyną słuszną wiarę uważano wtedy chrześcijaństwo i okrutnie rozprawiano się z „poganami". Nie wszyscy wiedzą że Jagiełło oznacza „dobrze jeżdżącego na koniu", zaś imię brata Jagiełły — Skirgiełło oznacza „dobrze strzelającego z łuku". Przed przybyciem Jagiełły obawiano się jego zachowania, manier. Opowiadano, że upija się do nieprzytomności i ma zwyczaje zwierza z kniei. Wszystko to okazało się nieprawdą. Jagiełło przyjął na chrzcie chrześcijańskie imię Władysław. Władysław szybko zyskał sobie uznanie wśród możnowładztwa, rycerstwa i chłopów.

Krzyżacy jako państwo (wyznaniowe), mieli ogromną chrapkę na Żmudź. Pretekstem była, jak zwykle w ich przypadku, misja krzewienia wiary. Żmudź, tak jak i Litwa, była w tamtym okresie pogańska i to stwarzało dla Krzyżaków dogodne warunki podboju. Mieli za sobą poparcie papieża i całej chrześcijańskiej Europy. Za Żmudzią opowiedziała się jednak Litwa, a to automatycznie wciągnęło do konfliktu Polskę. W 1409 roku Krzyżacy zajęli ziemię dobrzyńską, ale Polska (i sam Jagiełło) nie była wtedy jeszcze przygotowana do wojny. Jesienią zawarto pokój, który miał trwać do Zielonych Świąt w 1410 roku. Obie strony wykorzystały ten czas na przygotowanie się do wojny. Krzyżacy, tak jak i Polacy, prowadzili w całej Europie szeroko zakrojoną akcję propagandową. Zakon zwrócił się z apelem do Europy Zachodniej, ściągając liczne zastępy rycerstwa na krucjatę przeciw Litwie i Polsce. Króla Jagiełłę przedstawiano zupełnie tak, jak to wyobrażali sobie panowie polscy przed przybyciem Władysława do Krakowa. Powiadano, że w tajemnicy oddaje jeszcze cześć pogańskim bożkom, oddaje się hulaszczemu trybowi życia. Znalazło to duży oddźwięk w Zachodniej Europie i na pomoc Krzyżakom w pokonaniu „pogańskiego króla" przybyło wielu „gości". W 1410 roku Jagiełło zgromadził wojska polskie i litewskie, Witold uzyskał dodatkowo jeszcze poparcie ruskie i tatarskie, stawili się też lennicy, z książętami mazowieckimi na czele. W czerwcu rozpoczęły się działania wojenne. Planowano przeprawę przez Wisłę i uderzenie na Malbork. W tamtym czasie Malbork był jedną z najpotężniejszych, jeśli nie największą, twierdzą Europy.



Do przeprawy przez Wisłę użyto mostu pontonowego — co w owych czasach nie było aż tak powszechnie stosowane. Koncentrację wojsk polskich wyznaczono pod Czerwińskiem, gdzie po przeprawie przez Wisłę połączyły się one z armią litewską. Zwracam wam specjalną uwagę na fakt wyjątkowo sprawnego zebrania wojska. W przeciągu tylko kilku dni rycerstwo z wielu przecież zakątków kraju zebrało się w wyznaczonym przez Jagiełłę i Witolda miejscu. Cel wyprawy wojsk polskich — Malbork — był dla Krzyżaków całkowitym zaskoczeniem: Wielki Mistrz oczekiwał ataku na Gdańsk. Szybko spostrzeżono pomyłkę i przerzucono wojska krzyżackie, aby przecięły drogę wojskom polskim. Do spotkania obu armii doszło między Grunwaldem a Tannenbergiem (dzisiejszym Stębarkiem).

WOJSKO

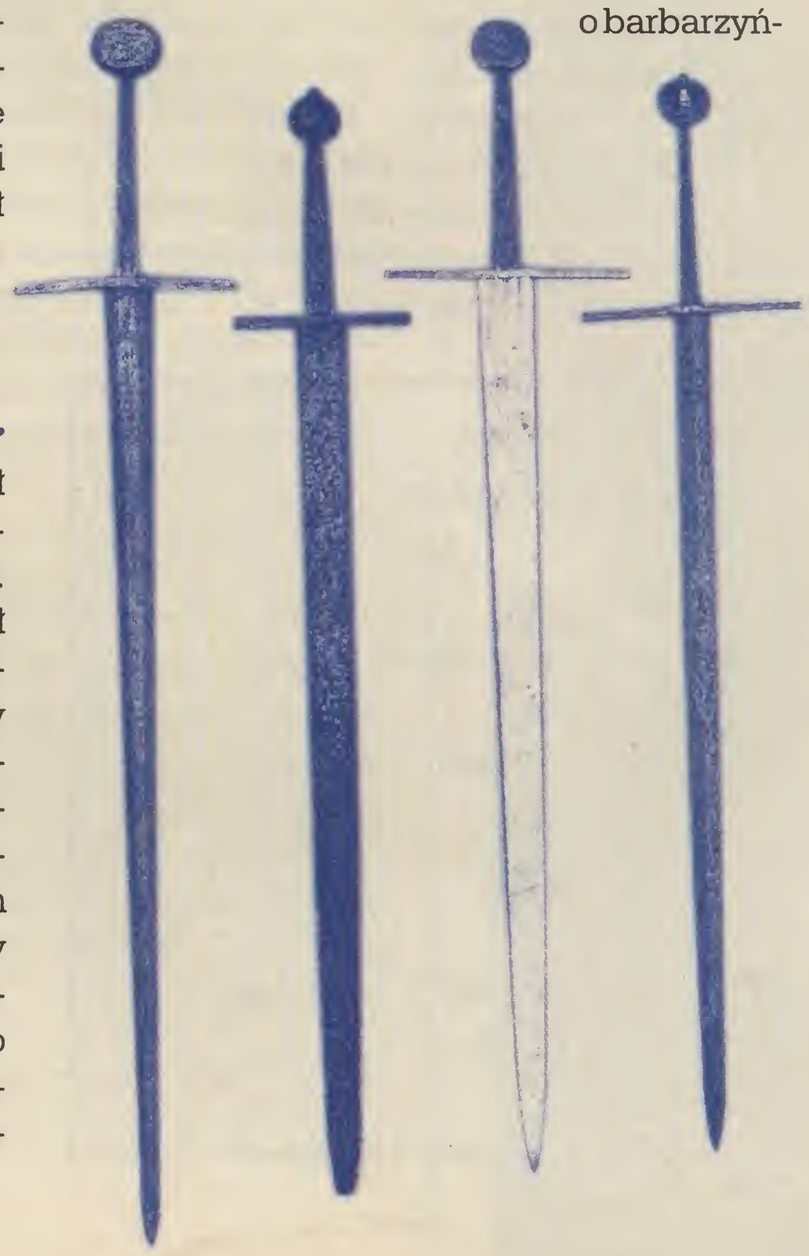
Siły polskie liczyły około 30 000 ludzi (20 tys.Polaków, 10 tys. Litwinów, Rusinów i Tatarów), zorganizowanych w około 90 chorągwi. Krzyżaków było mniej (około 15 000), ale byli lepiej wyposażeni i mieli więcej ciężkozbroj-

Kroniki sie bywa

nego rycerstwa. Trzon grupy krzyżackiej stanowiło 250 braci zakonnych, doświadczonych w boju opancerzonych rycerzy (wedle innych źródeł Polaków było 39 000 a Krzyżaków 20 000). Krzyżacy użyli w walce także armat, a Polacy wykorzystali artylerię dopiero podczas oblężenia Malborka. Główne siły polskie ustawione były w lesie, natomiast Krzyżacy stali na odkrytym polu. Dzień był bardzo pogodny i Krzyżakom okutym w stal stanie na pełnym słońcu dawało się mocno we znaki. Wysłano więc do Jagiełły posłów, którzy w podarku przywieźli dwa nagie miecze, aby sprowokować Polaków do walki. Prowokacja miała także ukryty cel: Krzyżacy wykopali w tajemnicy na polu wilcze doły. Wielki Mistrz sądził, że Jagiełło rozpocznie bitwę od ciężkozbrojnego rycerstwa. Przesądziłoby to losy bitwy na korzyść Zakonu. Jagiełło doskonale zdawał sobie sprawę że Krzyżakom spieszno do walki ze względu na upał, który dawał się we znaki rycerzom. Wysłuchał dwóch mszy i pasował giermków na rycerzy. Wyczekiwał tak długo, jak to tylko było możliwe.

BITWA

Dowodził sam Władysław Jagiełło, stał na wzgórzu skąd miał doskonałą widoczność i stamtąd słał rozkazy przez posłańców. Sam nie brał udziału w bitwie, skrzyżował kopie tylko z atakującym go niemieckim rycerzem Dyplodem Kokeritzem. Powyższy sposób dowodzenia był stosowany przez Tatarów — mistrzów sztuki wojennej. Najpierw wysłano lekką jazdę litewską i tatarską, która poniosła duże straty na wilczych dołach, nim rozpoczęła odwrót. Krzyżacy rzucili do walki najcięższe rycerstwo, pozostawiając sobie jednak odwody. Kiedy do walki dołączyło polskie rycerstwo, Krzyżacy zdołali powalić na ziemię Chorągiew Krakowską — groziło to załamaniem polskich wojsk. W tamtych czasach był to wielki symbol wojskowy, który wspierał morale walczących żołnierzy. Wkrótce jednak chorągiew odbito. Wielki Mistrz, chcąc przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę, poprowadził osobiście do walki 16 doborowych chorągwi. Jagiełło w odpowiedzi wprowadził do bitwy resztę rezerw, jakie mu pozostały. Wielki Mistrz zakonu Najświętszej Marii Panny zginął na polu grunwaldzkim wraz z całym swoim dowództwem. Przeżył jedynie Werner von Tettingen (załamał się psychicznie i zbiegł — do Elbląga). Polacy odnaleźli 16 lipca zwłoki Ulricha von Jungingen. Obmyli je, okryli purpurą i — zadając kłam propagandzie krzyżackiej o barbarzyństwie króla — odesłali do Malborka razem ze zwłokami innych dostojników krzyżackich. Zwycięstwo mogło przynieść Polsce panowanie nad Pomorzem i ziemiami straconymi na rzecz Krzyżaków przez ostatnie wieki. Mogło tak być ale.....



PYTANIA

Gdyby Jagiełło ruszył od razu na Malbork, gdzie panowała panika, losy Europy (a na pewno — Polski) potoczyłyby się zupełnie inaczej. Do Malborka było 100 km — przy natychmiastowym ruszeniu zdobyto by zamek bez większych strat! Tak dotąd sprawny Jagiełło nakazał jednak trzy dni odpoczynku, wyruszono dopiero 17 lipca, a dotarto do Malborka po dziewięciu (!) dniach. Zakon dostał akurat tyle czasu, aby się pozbierać i przygotować do obrony. Przyjmuje się, że nie zdobyto Malborka w wyniku tych błędów. Postawmy sobie jednak pytanie: czy w ogóle Jagiełło chciał zająć Malbork? Wniosek jest jeden — nie chciał! Całkowite zniszczenie państwa krzyżackiego wzmocniłoby Polskę, ale nie Litwę. Nie zapominajmy, że Jagiełło był Litwinem, nie mówiąc już o Witoldzie — Skirgiełło. Oni też o tym pamiętali. W tamtym okresie Polskę i Litwę łączyła unia, ale co by było, gdyby Polska zajęła państwo krzyżackie? Polska stałaby się o wiele silniejszym państwem, wręcz potęgą — a więc miałaby inną pozycję w rozmowach z Litwą. Jagiełło po prostu nie mógł do tego dopuścić. Był na to zbyt dobrym strategiem.

bibliografia:

-Polska Jagiellonów: Paweł Jasienica

-Jagiełło królem Polski: Marceli Kosman

-Słynne Bitwy: Rafał Korba

KLUB Strategii

Dawno kiełkował w nas pomysł stworzenia raju strategicznego dla ludzi uwielbiających wydawać rozkazy i wdychać zapach prochu.
Od niniejszego numeru rusza Klub Strategii, będzie on informacyjno-edukacyjnym sztabem głównym połączonych sił Resetu i Czytelników.

Sathorn

BACZNOŚĆ

ROZKAZ DZIENNY nr 0001/1997 dnia 28.12.97

Niniejszym powołuję do życia nową komórkę wydawnictwa RESET, pod nazwą KLUB STRATEGII. Dowodzenie powierzam sobie, a podwładnych dobierał będę sobie też sam. Będzie to najbardziej elitarna jednostka we wszechświecie, zrzeszająca w swoich szeregach ludzi, którym nade wszystko miły jest brzęk szabelki i świstanie kul.

Wytyczne: grać, grać i jeszcze raz grać w gry strategiczne.

Zadania do wykonania: Poznać wszystkie najnowsze gry strategiczne.

Omówienie zadań na styczeń:

WSTĘP

W gruncie rzeczy to, co nie zabronione, jest dozwolone — czyli wszystko, co chcielibyście widzieć w takim klubie jak ten, będzie tu widniało (oprócz zdjęć nagiej Pam Anderson). Nawet małe dziecko wie, że klub nie może istnieć bez Szanownych P.T. członków. Zapraszam więc wszystkich chętnych (i chętne!) do zgłaszania swojego akcesu. W planie mam rozbudowanie Klubu o stronę internetową (cóż, znak dzisiejszych czasów), będziemy na niej zamieszczać listę członków, dodatki do gier strategicznych, patche, update'y i scenariusze. Zresztą wszystko leży w Waszych rękach. Wszystko pięknie, ładnie — ale co my będziemy z tego mieli? — spytają niektórzy. Otóż szanowni klubowicze będą powiadamiani o wszystkich nowościach na rynku strategicznym, otrzymają numery naszego pisma, wprowadzimy także identyfikatory klubu (a może i czapki z daszkiem), przewidziane są także nagrody dla najaktywniejszych klubowiczów, którzy prześlą do centrali najciekawsze materiały. Najrzetelniejsze materiały znajdą miejsce na naszych łamach! Jest to więc swoista „Szansa na sukces" dla debiutantów w dziedzinie dziennikarstwa. Czy gry komputerowe jako nagrody Wam odpowiadają? A może planszowe? Napiszcie. Wszystko jest możliwe.

Top Ten wg Sathorna, kolejność randomizowana:

1. *Gettysburg*
2. *Battleground (seria)*
3. *7th Legion*
4. *Total Annihilation*
5. *Constructor*
6. *Civilization 2*
7. *Incubation*
8. *Masters of Orion 2*
9. *Age of Empire*
10. *Myth*

LISTA PRZEBOJÓW

Stałym elementem naszej rubryki będzie również lista przebojów, na początek dam własne typy. Teraz i Wy możecie głosować na Wasze ulubione gry. Tylko proszę; głosujcie na jedną wybraną grę. Ale uwaga! Nie chciałbym otrzymywać postów generowanych przez automaty — takie zagrywki będą piętnowane, a autorzy traktowani mail-bomberem. Adres e-mailowy strategia@reset.com.pl

Oczywiście to są tylko typy, nie myślcie że Gettysburg jest na pierwszym miejscu! Po prostu chcę podać te gry jako punkt wyjściowy dla listy — to Wy, głosując, ustalicie tytuły i kolejność. Wiem, że nie wszyscy macie internet w domu. Dla takich (a na pewno jest ich wielu) pozostaje tylko listowny kontakt z redakcją — ale pod warunkiem że listy te lub kartki będą miały dopisek Re-

set HQ. Innych czytać nie będę. Tak więc, głosujmy na najlepszą grę — i to się Wam opłaci. Z gier, na które będziecie głosować, pod koniec każdego roku wybierzemy Grę Strategiczną Roku. A wśród ludzi, którzy na nią głosowali, zostaną rozlosowane nagrody w postaci — jakżeby inaczej — gier strategicznych. Czyli nic innego, jak tylko do nas pisać — na każdym kroku nagrody i niespodzianki. A to przecież jeszcze nie wszystko.

RADOSNA TWÓRCZOŚĆ

Może wśród naszych czytelników są tacy, którzy na wbudowanych edytorach stworzyli swoje własne misje kampanie lub bitwy? Jeśli tak, to serdecznie zapraszam. Na naszych łamach możecie przecież podzielić się z kolegami własnoręcznie ułożonymi kampaniami. A może rubryka ta przyciągnie i domorosłych programistów, może pod bokiem wyrasta nam domorosły Sid Meier? Nie chciałbym natomiast, abyście w ramach rozpowszechniania domowej twórczości przysyłali edytory do savegame'ów. W gry strategiczne gramy po to, by wygrać bez żadnych ułatwień — wszyscy chcemy poczuć, że jesteśmy lepsi od tego głupiego komputera!

PODZIAŁ

Dotychczas stosowaliśmy jednolitą terminologię dotyczącą gier strategicznych. Po prostu C&C i seria Battleground to strategie. Chyba nie jest to wystarczający podział, nie można przecież tych dwóch gier wrzucić do jednej szuflady. Zaproponuję Wam nowy podział, w końcu nie wszyscy lubią każdy rodzaj strategii.

-strategie czasu rzeczywistego: C&C, Dark Colony itp.
-strategie heksalne: seria Battleground
-strategie ekonomiczne: Civization 1 i 2, Colonization, Imperialism

Chyba na początek taki podział wystarczy. Jak dotąd, recenzując gry strategiczne miałem duży problem z elementarnymi ocenami różnych typów gier. Nie mogłem racjonalnie porównać dwóch gier, które różnią się podstawowymi rzeczami. Bo jak można obiektywnie ocenić C&C i Eastern Front dając jedną ocenę za strategię? To tak, jakbym próbował dać ocenę dla samochodu i motoru za jazdę po autostradzie. I tu i tu mogę dać ocenę np. 7 — ale chyba każdy wie, czym się to różni. Po prostu takich gier nie można porównywać ze sobą na jednej płaszczyźnie. Być może macie do zaproponowania własny podział — a mój Wam nie odpowiada? Czekam na Wasz odzew, razem na pewno dojdziemy do (kon)sensownego konsensusu.

ZAKOŃCZENIE

No cóż, to by było na tyle — zapraszam za miesiąc. Mam nadzieję, że z Waszą pomocą ta rubryka zabłyśnie na horyzoncie gier strategicznych nowymi, genialnymi pomysłami. Wszystko w waszych rękach żołnierze i bankierzy! A więc bierzcie się do pracy — czekam na Wasze spostrzeżenia, uwagi i pomysły. Wszystko co od Was dostaniemy zostanie przejrzane i omówione, nic nie pozostanie bez echa. To Wam mogę zagwarantować!

SPOCZNIJ

Rozkaz podpisał dowódca Reset HQ

mamo kup mi karabin

SATHORN

Na dźwięk słowa „wojsko", niejednemu z Was, drodzy czytelnicy włos ze strachu się jeży i skóra na d... marszczy. Uciekacie przed „kamaszami" jak możecie — ale czy to warto? Na „zwykłym" wojsku świat się nie kończy. Macie kilka innych możliwości odwalenia służby wojskowej z maksimum pożytku. Nie każdy wie o innych formacjach wojskowych, w których może wojsko odrobić. Ale i w normalnym wojsku można znaleźć coś dla siebie ciekawego.

Jaskrawy tego przykład macie w mojej skromnej osobie — nienawidziłem wojska i wszystkiego co ono reprezentuje. Wyobrażałem sobie wojsko jako kupę wrzeszczących wariatów. Na sam widok oficera lub zwykłego żołnierza uśmiechałem się z politowaniem. W mojej głowie mocno zapisany był schemat „trepa" — czyli oficera lub żołnierza, który nie ukończył co prawda żadnej szkoły, ale zgodnie z zasadą „nie matura lecz chęć szczera zrobi z ciebie oficera" ma na tyle rozumu, by karabin trzymać. Jakże się myliłem! Dzisiejsza kadra oficerska to ludzie młodzi, prężni, WYKSZTAŁCENI oraz, co najważniejsze, chcący naprawić sytuację w wojsku. W zapomnienie odchodzą ci, którzy zupactwem próbowali nadrobić brak elementarnej wiedzy. Uff... ale się rozgadałem, sami rozumiecie, wspomnienia...

Uciekałem przed wojskiem jak mogłem, w końcu, gdy miałem 25 lat złapali mnie! Zostałem pocztą pantoflową powiadomiony o „bilecie" czekającym na mnie w WKU (Wojskowa Komenda Uzupełnień). W wyniku paru nieistotnych wydarzeń zgłosiłem się do służby w Straży Granicznej. Z uczuciem wielkiej dezorientacji stawiłem się w oznaczonym terminie w jednostce. Owszem, nie powiem, na początku dostałem w kość, i to porządnie (moja waga przed wojskiem 93, po trzech miesiącach 83). Ale nie sądźcie że to była tzw. „fala", o nie, to był tylko trening przewidziany w programie szkolenia. W początkowej fazie był to dla mnie koszmar. Ja, który nawet do kiosku jeździłem samochodem, nagle zostałem zmuszony do codziennych kilkukilometrowych biegów w kompletnym ubiorze wojskowym i butach, które przecież nie były lekkie! Powtarzano nam, że musimy być sprawni, silni i wytrzymali, żeby na granicy nie dać się zaskoczyć. W czasie biegów, przyznam, zazwyczaj byłem w tyle, ale panowie — po kilku miesiącach zauważyłem u siebie taką poprawę sprawności, że zaczęło mi się to podobać. W pierwszym miesiącu nie mogłem przebiec w tempie narzuconym przez dowodzącego nawet 1200 m. Po 6 miesiącach to ja narzucałem na dystansie 4000 m tempo drużynie, którą wtedy już dowodziłem. Nic tak panowie nie poprawia samopoczucia, jak świadomość własnej doskonałej sprawności fizycznej. Ale nie to najbardziej mi się podobało w SG. Pewnego dnia, zaraz na początku, dostałem własny karabin! I to było to!

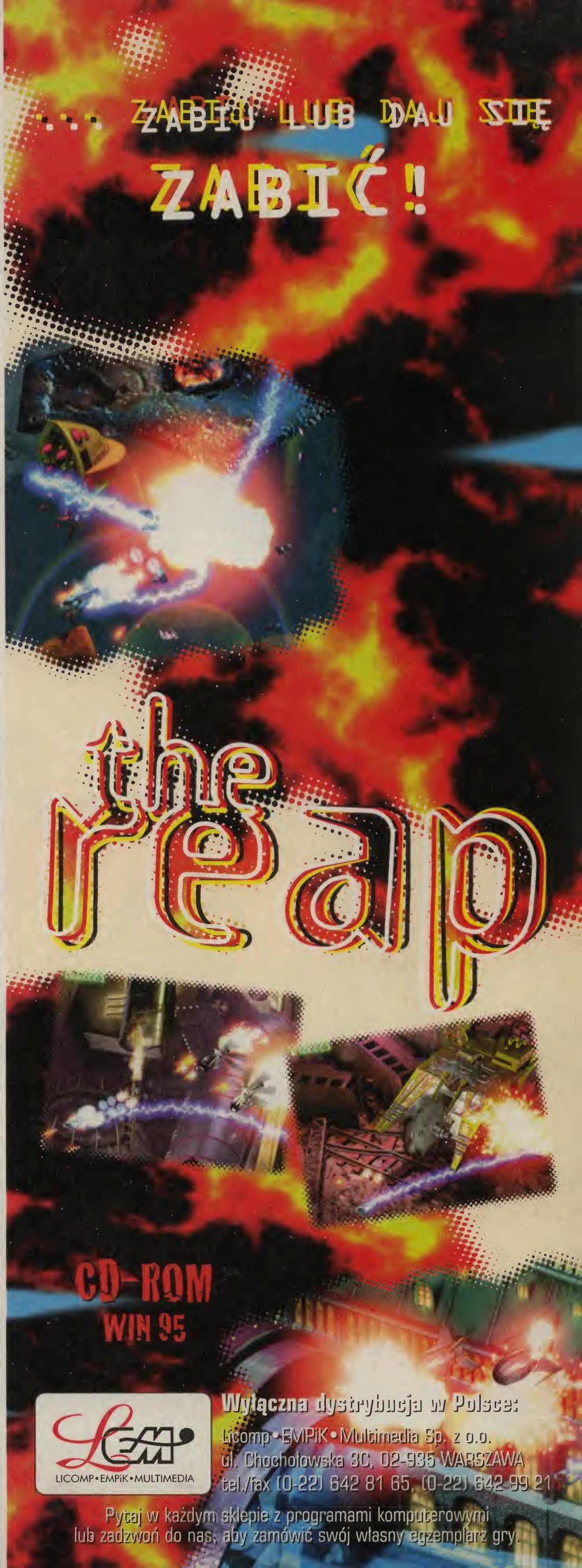
Karabin to źle powiedziane, bo w gruncie rzeczy jest to karabinek kbk Akms (AK-47). Wszyscy chyba znamy określenie „kałach" lub „kałasznikow". Nazwa, jak niektórzy wiedzą, wzięła się od nazwiska twórcy tej broni, Michaiła T. Kałasznikowa. Karabinek ten przez niecałe 50 lat zyskał sobie sławę na całym świecie i używany jest do dziś, w prawie każdym konflikcie. Swoją karierę zawdzięcza bardzo prostej budowie. Nie każdy wie, że kbk Akm (kbk AkmN, kbk Akms itp.) można rozebrać na części pierwsze w mniej niż 10 sek. Szok! Lekki, odporny na zanieczyszczenia i uszkodzenia, śmiało konkuruje z nowszymi konstrukcjami. Podstawowa wersja AK miała drewnianą kolbę, w której mieścił się przybornik do czyszczenia broni. W naszej armii częściej spotykana jest wersja kbk Akms z rozkładaną metalową kolbą. Karabinek jest ładowany standardowo magazynkiem z nabojami 7,62 mm X 39 mm. Na zawsze zapamiętam swoje pierwsze ostre strzelanie. Mieliśmy

Większość z Czytelników Resetu (a nawet mniejszość szanownych P.T. Czytelniczek) pójdzie kiedyś do wojska, czy tego chce czy nie. Nie wszyscy będą mieli okazję „wymigać się". Ci, którzy zwiedzą koszary od środka oraz ci, którzy się interesują bronią, mogą w planowanej serii artykułów poznać bliżej interesujące rodzaje uzbrojenia..

abin

to szczęście, że strzelaliśmy w czasie mrozów i pozwolono nam opuścić „uszka" naszych czapek w dół. Zmniejszyło to bardzo huk przy wystrzałach. Po komendzie otwarcia ognia, swój pierwszy strzał w życiu oddałem prawie nie celując. Karabinek podskoczył do góry, a ja dostałem końcem obudowy zamka w policzek (oczywiście nie posłuchałem, żeby go trzymać z daleka w czasie celowania i strzału). Przy następnym strzale było już lepiej — zrobiłem wszystko jak należy. Po następnych trzech nie chciałem wcale stamtąd odejść. Spodobało mi się to ogromnie — odtąd wykorzystywałem każdą możliwość, aby sobie postrzelać. Karabinek ma dość duży odrzut, ale na końcu lufy ma ukośnie ściętą nakrętkę, która podczas strzału tak ukierunkowuje gazy, aby zmniejszyć podrzut broni do góry. Strzelać można z AK-47 ogniem pojedynczym lub ciągłym. Do przełączania trybu ognia służy mała dźwigienka po prawej stronie karabinka, która jednocześnie pełni rolę bezpiecznika. W pozycji górnej karabin jest zabezpieczony i nie powinien oddać strzału. W pozostałych pozycjach, tj. środkowej i dolnej, jest odbezpieczony. Ustawienie środkowej pozycji powoduje przełączenie karabinka na ogień ciągły, w dolnej możemy oddawać strzały pojedyncze. Moim zdaniem jest to najsłabszy punkt tej broni. W czasie zadań bojowych jedną z podstawowych rzeczy jest zaskoczenie. Budowa tej dźwigni prawie uniemożliwia bezdźwięczne odbezpieczenie broni, poza tym w ferworze walki, gdy to my zostaniemy zaskoczeni, najczęściej — chcąc odbezpieczyć broń — ustawimy ją na ogień pojedynczy, a to może nie wystarczyć. Po prostu ustawienie jej na ogień ciągły wymaga precyzji, a o nią trudno w stresowej sytuacji. Brakuje też w tej broni porządnego uchwytu do jej przenoszenia — szczególnie w rękawicach bardzo łatwo ją upuścić. Ale znając jej wytrzymałość sądzę, że nic by się jej nie stało. Znana w wojsku jest legenda, jak to w „którejś tam jednostce na którymś tam poligonie" ciągnięto za łazikiem AK przez trzy kilometry na linie. I co? No i nic. Po tej przejażdżce kałach strzelał tak jak wcześniej. Czy to prawda czy nie, spierał się nie będę. Faktem jednak jest, że znana jest wytrzymałość tego karabinu na warunki polowe. A chyba najbardziej zależałoby nam w czasie walki na niezawodności karabinka, czyż nie?

Myślicie drodzy Czytelnicy, że tym sposobem namawiam Was do pójścia do wojska? O nie, ja tylko chciałem Wam ukazać inny na to wszystko punkt widzenia. Każdy może znaleźć sobie w wojsku zajęcie, które będzie mu odpowiadało — niekoniecznie musi wyżywać się na młodszych kolegach. Dla każdego zainteresowania te będą inne, ale dla tych co z wojska wyniosą zainteresowanie bronią oraz dla pasjonatów militariów, tym artykułem chciałem zapoczątkować przegląd najnowocześniejszych broni oraz ich danych technicznych i bojowych. Mam nadzieję, że utrafię w Wasze gusta.



ADAM Z RAJU

PRZEDSTAWIA

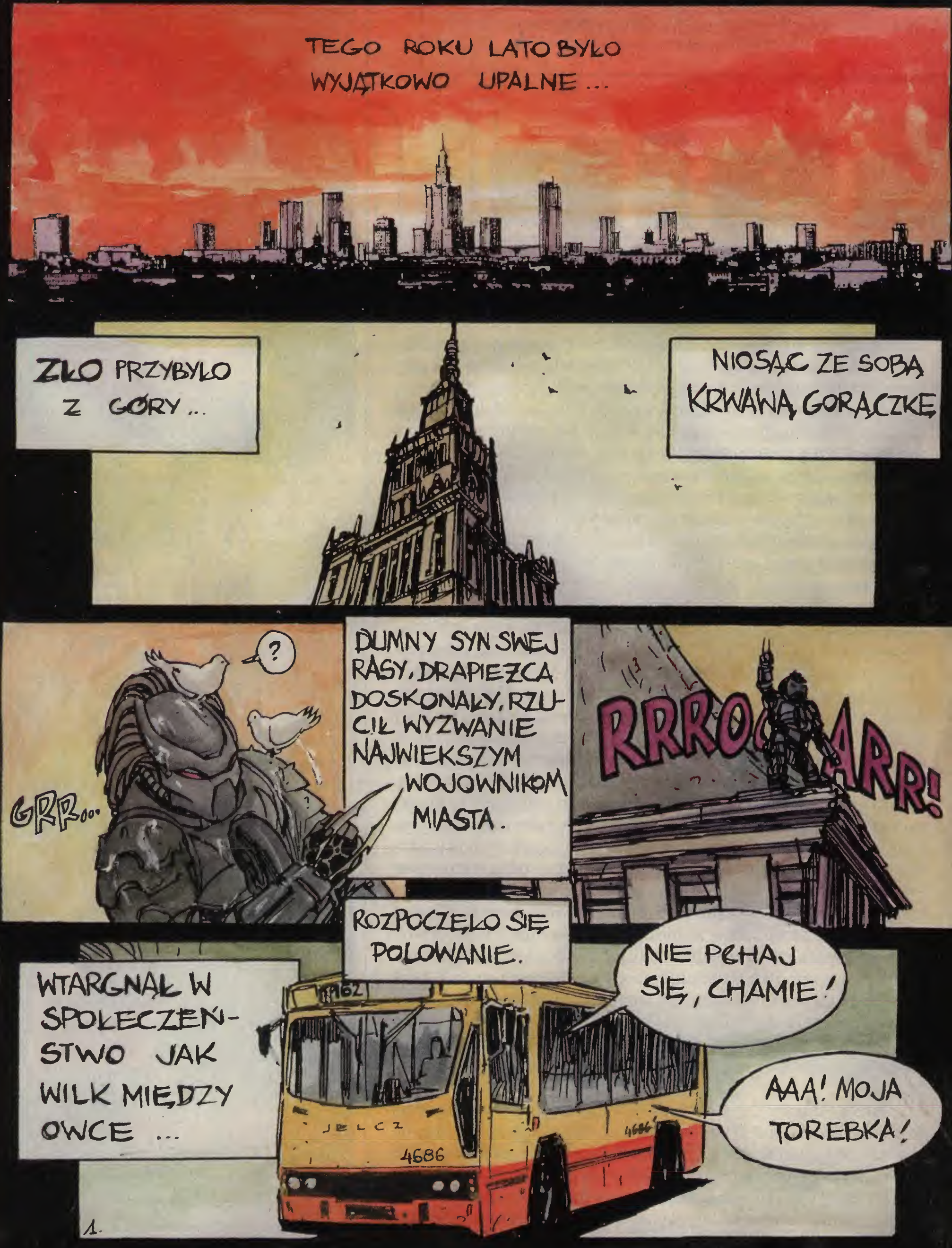
JOHNY NA SEN

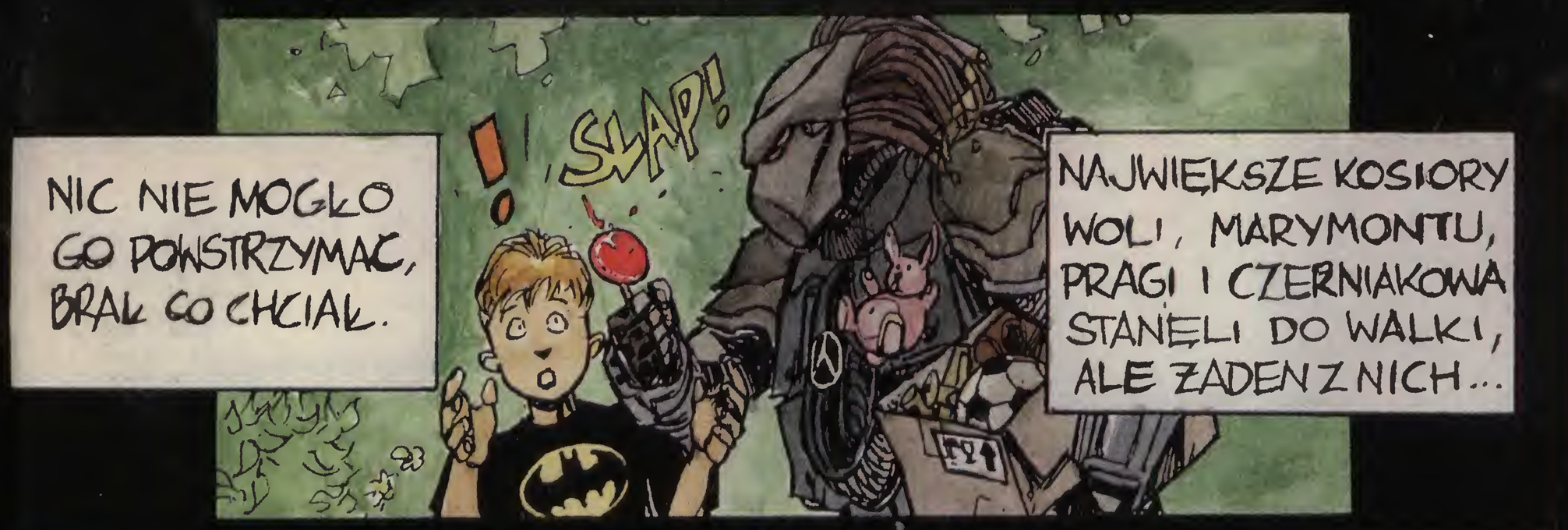
Tej nocy Johny nie mógł zasnąć. By ukoić skołatane nerwy, sięgnął po „Wieczory w Malignie“- swoją ulubioną książkę z dzieciństwa — i zaczął czytać: „Czerwony Kapturek skończył się golić. Badawczym okiem skontrolował klepsydrę zawieszoną nad drzwiami wejściowymi. Czas ani nie naglił ani nie był najwyższy, ale Czerwony Kapturek postanowił opuścić swój przybytek. „Bardzo mi się nie chce. Wolałbym pooglądać telewizję, zamówić pizzę albo coś innego, byle komercyjnego.“- dywagował Kapturek na skraju lasu. „Znowu wyjdzie na to, że jestem taki kochany, jedyny i, co najgorsze, dzieci będą brały ze mnie przykład.“ Przez obowiązkowe czternaście sekund toczył ze sobą dyskusję czy warto. Wiedział wszak, iż babcia i tak go nie pozna i kwestia ewentualnego spadku już teraz jest rozstrzygnięta. Poza tym, mimo swojej obłudy i zakłamania miał jedną, żelazną zasadę, przy której trwał już szósty sezon z rzędu— nie chciał być wymieniany w jednym szeregu z Supermanem i Rumcajsem, nie chciał być bohaterem mas, pocieszycielem strapionych, obrońcą uciśnionych. „Jestem zły i wyrachowany. Dlaczego nikt tego nie widzi... Gdzie jest mój telewizor?!“- wykrzyczał Kapturek. Był bliski płaczu, ale opanował się. Zrobił dobry krok do złej gry i znalazł się w jodłowej puszczy.

Robert H. Adler

Tobiasz Piątkowski

Gołota VERSUS PREDATOR





Kapturek wyciągnął kartkę z fartucha, przejrzał zapiski i ryknął: „Jeszcze ta kretyńska gadka. Jak się czujesz, babciu? A dlaczego masz takie duże...? A dlaczego takie ogromne...? O, jeny! Ależ babciu, co babcia. Proszę mnie nie jeść. Nie jestem smaczny bardzo.“ Ale mimo trapiących go rozterek, szedł dalej.

Szedł, szedł aż doszedł. Chatka, w której mieszkała babcia Kapturka wyglądała niepozornie: kaktusy w oknie, firanki w paski kujawskie i komin z wężowej skórki. Skromnie i gustownie. Kapturek podszedł do drzwi i zapukał. „Weszło.“ — dobiegło z wewnątrz.

Babcia siedziała przy stole w towarzystwie wilka i gajowego. Grali w pokera i raczyli się fioletowym trunkiem, który w Kapturku nie wzbudził zaufania.

„Cześć“- powiedział Kapturek. „Cześć ty, no jak ci tam...no, Kapturku.“ — odpowiedziała babcia. „Czerwony“— dodała. „Po co te epitety?“— wtrącił się gajowy. „Kapturku, nie przychodź więcej. Mam się dobrze, wilk jest wegetarianinem, a gajowy nie ma pieniędzy na śrut — wszystko przegrał w pokera. Nic mi nie grozi“ — stwierdziła babcia...“

Johny przerwał czytanie. Wiedział, że bajka kończy się szczęśliwym happy endem. Uspokojony niemal do zaniku tętna zgasił światło i zasnął.

JUDGE HAMMER

I am the LAW!!!

O TYM, ŻE Z POCZĄTKIEM ROKU ZMIENIŁO SIĘ PRAWO TRĄBIŁO JUŻ WIELU. NIKT NATOMIAST NIE RACZYŁ WAS POINFORMOWAĆ, W CZYJEJ GESTII POZOSTAWIONO EGZEKWOWANIE NOWYCH ROZPORZĄDZEŃ. PREPARE TO BE JUDGED!

Prawie 20 lat temu John Wagner i Carlos Ezquerra stworzyli dla brytyjskiego magazynu 2000A.D. Sędziego Dredda. Świat, w którym go umieścili, to jakiś XXII wiek. Kilka nuklearnych wojen i innych katastrof niemal zmiotło rodzaj ludzki z powierzchni ojczystej planety. Pogorzelisko zwane dawniej Ziemią — teraz Przeklętą Ziemią — nie jest już miejscem, w którym ktokolwiek z was miałby ochotę się osiedlić. Mieszkają tam jedynie mutanci i wygnańcy. Ludzkość skupiła się w zaledwie kilkunastu potwornie przeludnionych miastach molochach. Rodzinne miasto Dredda, Meda-City One, zamieszkuje, bagatela, zaledwie jakieś nędzne 800 milionów potencjalnych przestępców.

Prawda, którą zna każdy szanujący się stróż prawa głosi, że im większe miasto, tym wyższy poziom przestępczości. Nic więc dziwnego, że Mega-Miasta zaczęła bardzo szybko opanowywać plaga mega-przestępczości. Ogromne masy zdeprawowanych przez wojny i kataklizmy ludzi stłoczonych na małej powierzchni zaczęły toczyć ze sobą wojny o byle g. Najtrudniejsze do opanowania były częste Wojny Bloków, gdy mieszkańcy sąsiednich kolosów rozpoczynali regularną bitwę. Aby spacyfikować dwa walczące wieżowce, trzeba było aresztować większość mieszkańców.

Tradycyjny wymiar sprawiedliwości był bezradny. Nawet gdyby policja była w stanie wyłapać większość przestępców, to gros z nich umarłoby ze starości nie doczekawszy się procesu. Potrzebne było radykalne rozwiązanie. Nowa instytucja działająca sprawnie i szybko. Sędziowie.

Sędzia stał się policjantem, prokuratorem, sądem, ławą przysięgłych i egzekutorem w jednej osobie. Łapał delikwenta, obezwładniał (często w sposób nieodwracalny) i na miejscu przestępstwa od razu wydawał wyrok, od którego nie było odwołania. Tylko w ten sposób, skracając do minimum postępowanie karne, można było poradzić sobie z natłokiem przestępców. Aby zniechęcić do łamania prawa wprowadzono drakońskie kary wieloletniego pobytu w karnych koloniach za najmniejsze nawet wykroczenie.

Ponieważ Sędzia siłą rzeczy musiał być osobą o nieskazitelnym charakterze, kandydatów na adeptów klonowano z odpowiedniego materiału genetycznego lub też wybierano spośród obiecujących pięciolatków. Trening Sędziego trwał 15 długich lat wypełnionych ciężką pracą — wielu adeptów Akademii Prawa nigdy jej nie ukończyło. Z tego też powodu osiągnięcie przez kadeta statusu Rookie Judge i prawa do noszenia białego hełmu z połową orła traktowane było jako spore osiągnięcie.

Sędziowie rzadko mieli rodziny. Ich najlepszymi przyjaciółmi byli Lawgiver i Lawmaster, czyli pistolet i motocykl. Podstawowa broń Sędziego to wielozadaniowy pistolet z wbudowanym komputerem ułatwiającym celowanie. Pokładowy komputer był jednocześnie zabezpieczeniem broni przed dostaniem się w niepowołane ręce. Miał zakodowane w pamięci odciski palców prawowitego posiadacza i wybuchał przy próbie nieautoryzowanego użycia. Jeśli zaś chodzi o główny środek transportu Sędziów — potężny motocykl o czterolitrowym silniku z kuloodpornymi oponami stanowił istną fortecę na kółkach. Wyposażony w działko laserowe, zasobniki amunicji i komputer pokładowy umożliwiał Sędziom szybkie i sprawne przemieszczanie się w zaułkach Mega-Miast.

Każdy Sędzia prędzej czy później musiał dożyć kresu swej kariery. Poważnie ranny lub zbyt stary by efektywnie pełnić służbę, miał do wyboru kilka możliwości. Mógł poświecić się pracy administracyjnej lub zająć się nauczaniem kadetów w Akademii. Większość Sędziów decydowała się jednak na „Długi Marsz". Samotnie opuszczali miasto, udając się z dożywotnią misja szerzenia prawa na Przeklętej Ziemi.

Jugde Newt

Znany jako Brit-Cit Brute i „demolition squad" wzywany gdy wszystkie środki dostępne Departamentowi Sprawiedliwości w Brit-Cit zawiodły.

Judge Ed MacBrayne

Jak wszyscy Sędziowie z Calhab, miał on genetycznie zwiększoną odporność na promieniowanie radioaktywne — cechę niezbędną do życia w potwornie skażonym środowisku dawnej Szkocji. Znany z porywczości i skłonności do przemocy.

Judge Child

Owen Krysler urodził się obdarzony ogromną siłą psi. Czoło noworodka zdobiło znamię przypominające Orła Sprawiedliwości. Według przepowiedni, miał jako Chief Jugde uratować Mega-City One. Po długich poszukiwaniach Dredd odnalazł chłopca, jednak nie zabrał go ze sobą, gdyż stwierdził, że jest on zły i nie nadaje się na Sędziego. Upokorzony Owen postanowił się zemścić i zabić Dredda.

Judge Inspector Aiko Inaba

Jedna z nielicznych kobiet-sędziów w Hondo City. Asystentka Sędziego Shimury. Walczyła u jego boku z klanami Yakuzy.

Ultimate Judge

Zbudowany w ramach Projektu X w East-Meg 2 z ciał najlepszych sowieckich Sędziów, którzy zginęli z ręki Dredda podczas Wojny Apokalipsy. Problemy z syntetycznym mózgiem spowodowały, że w końcu opanowała go obsesja zemsty na Dreddzie.

Psi-Judge Cassandra Anderson

Obdarzona bodajże największą wśród Sędziów siłą psi. Udało jej się uwięzić na pewien czas Judge Death w swym umyśle. Później razem z Dreddem pokonała Ciemnych Sędziów w ich własnym wymiarze.

Judge Kamun

Przedstawiciel najtwardszego systemu sprawiedliwości — Luxor City. Kamun był potajemnym wyznawcą starożytnego boga Ankhora, któremu regularnie podsyłał ofiary w postaci swych kolegów po fachu. Dopiero Judge Dredd stanął potworowi kością w gardle.

Mechanismo

Gdy siły Sędziów po walce z zombie niebezpiecznie się skurczyły, postanowiono stworzyć mechanicznego Sędziego. Po kilku nieudanych próbach stworzono serię Mark 1 i wysłano ją na ulice. Wkrótce roboty zaczęły szwankować i wycofano je ze służby zastępując udoskonaloną wersją Mark 2. Te również okazały się nie najlepsze i oficjalnie projekt Mechanismo zamknięto. W wielkiej tajemnicy opracowano jeszcze model Mark 2A, jednak skończyło się to katastrofą, która ostatecznie położyła kres temu projektowi.

Judge Dredd

Sklonowany z DNA legendarnego Judge Fargo. Razem ze swym bliźniakiem Rico byli najlepszymi studentami w historii Akademii. Jego postępowanie było zawsze do tego stopnia zgodne z Prawem, że koledzy z roku nazwali go Old Stoney Face. Wkrótce po opuszczeniu w 2097 roku murów akademii aresztował za naruszenie Prawa Sędziego Rico. Przez następne 12 lat stopniowo wypracowywał sobie pozycję najlepszego i najtwardszego Sędziego. W 2104 przewodził Ameryce w wywołanej przez sowietów Wojnie Apokalipsy. Poszukując Judge Child w 2120 stracił oczy, które zostały zastąpione przez bioniczne implanty. Niedługo później dopadły go pierwsze wątpliwości natury moralnej. W tajemnicy odchodzi na „Długi Marsz". Zaatakowany na Przeklętej Ziemi przez Siostry Śmierci traci pamięć i zostaje nazwany przez swojego wybawcę Dead Man. Odzyskawszy pamięć, wraca do Miasta aby uwolnić je z rąk Judge Death, zniszczyć plagę Mięsnego Wirusa i przyczynić się do zamknięcia projektu Mechanismo. Wysuwa swa kandydaturę na stanowisko Chief Judge, lecz głównie po to, by sprawdzić czy nikt nie manipuluje wyborami. Swój głos oddaje kontrkandydatowi.

c.d.n.

ZOSIA

spadanie

SPADOCHRONIARSTWO KOJARZY SIĘ NIEKTÓRYM TYLKO Z WOJSKIEM, NUDNYMI DESANTAMI NA OKRĄGŁYCH, NIESTEROWNYCH SPADOCHRONACH. TYMCZASEM, JEST TO POPULARNY SPORT, PRZYNOSZĄCY NIE LADA EMOCJE.

Ludzie szybko ujarzmili ziemię, opanowali żywioł ognia, wypłynęli na wody świata. Najpóźniej wznieśli się w powietrze, choć pierwsze próby latania opisane są już w mitach greckich. Wynalazki wieku XX udowadniają, że można wzlecieć wyżej i dalej niż śnił o tym Ikar czy Leonardo da Vinci.

Spadochroniarstwo ściśle wiąże się z rozwojem lotnictwa. Kiedy wynaleziono pierwszy balon, zrodziła się konieczność wyposażenia lotników w spadochrony. Były to początkowo konstrukcje oparte na sztywnym szkielecie pokrytym płótnem. Takiego sprzętu użył w 1785 r. Jean Pierre Blanchard do ratowniczego skoku z balonu. A już 22 listopada 1797 roku Francuz Andre Garnierin wykonał pierwszy nieprzymusowy skok z balonu na spadochronie własnej konstrukcji (bez usztywnień). W 1890 r. Niemiec Paul Lattermonn skonstruował pierwszy składany spadochron, którego czasza była częściowo złożona i połączona linkami z uprzężą.

W roku 1908 bracia Wright zbudowali samolot. 1 marca 1912 roku miał miejsce pierwszy, doświadczalny skok z samolotu. Kapitan Albert Berry wyskoczył na wysokości 450 metrów i otworzył spadochron 250 metrów niżej. Od tego czasu nastąpił gwałtowny rozwój lotnictwa i co za tym idzie — spadochroniarstwa. Współczesne spadochrony to nie tylko zabezpieczenie dla załóg lotniczych; to także sprzęt używany przez wyczynowych skoczków spadochronowych.

Skoczkowie zgodnie twierdzą, że cała przyjemność tkwi w spadaniu z zamkniętym spadochronem (można wtedy osiągnąć prędkość około 50 metrów na sekundę). Po jego otwarciu spada się już tylko z prędkością 4 m/s (14,4 km/h), którą na spadochronie „latające skrzydło" można wyhamować do 0 m/s nie tracąc prędkości poziomej.

Obecnie spadochroniarstwo jest ogromnie zróżnicowane. W dalszym ciągu spadochrony służą celom wojskowym czy do zrzutów zaopatrzenia, lecz przede wszystkim

używa się ich do sportu. Wyróżniono liczne konkurencje, w których zawodnicy mierzą się na zawodach (jak ostatnio w Turcji na olimpiadzie lotniczej). Oto przykłady tych dyscyplin:

Celność — skok celnościowy wykonuje się z wysokości około 1000 metrów. Na zawodach jest to konkurencja grupowa lub indywidualna. Jeśli wykonuje się skok grupowo, to w drużynie znajduje się 5 osób, które wyskakują po kolei. Celem takiego skoku jest wylądowanie w konkretnym miejscu; idealne lądowanie polega na trafieniu w koło o średnicy 3 cm. Po oddaniu 6 do 8 skoków, sumuje się uzyskane punkty (mierzone oddaleniem od celu w centymetrach). Wygrywa skoczek o najmniejszej liczbie punktów.

Akrobacja — skoczek wyskakuje z wysokości 2000 — 2200 metrów. Musi "wykręcić" w powietrzu sześć ustalonych figur w jak najkrótszym czasie. Skoczek podciąga kolana do barków, obraca się twarzą do ziemi. Wykonuje obrót o 360 stopni w prawo, później o 360 w lewo i robi salto w tył. Powtarza te same figury jeszcze raz. Czołówka światowa wykonuje tę akrobację w około 6 sekund.

Relative work (akrobacja zespołowa) to rodzaj skoku wykonywanego zespołowo. Na zawodach skaczą 4- i 8-osobowe grupy. Skacze się z wysokości 4000 metrów. Konkurencja polega na tym, że skocz-

kowie muszą jak najszybciej złapać się za ręce lub nogi i wykonać układ figur (mogą to być kółka, łańcuchy). W tego rodzaju skokach spada się „płasko", czyli brzuchem do ziemi. Wraz z grupą skacze „camerman", który filmuje przebieg całego skoku i dokładność wykonywania figur przez skoczków. Konkurencja ta oceniana jest dopiero po obejrzeniu nagrania. Rekord świata w tej dyscyplinie, jeżeli chodzi o liczbę osób, które stworzyły jedną figurę, to 297 skoczków (skakali z wysokości 5000 metrów).

Vertical relative work — panują tu takie same zasady jak w relative work, tyle że skoczkowie łapią się spadając w pionie, to znaczy głowami do dołu. W tej konkurencji nie rozgrywa się jeszcze żadnych zawodów. Pozostaje ona domeną naprawdę doświadczonych zapaleńców.

Canopy relative work — jest to akrobacja zespołowa, wykonywana na otwartych spadochronach typu „latające skrzydło". Skoczkowie po otwarciu spadochronów łączą się, tworząc figury (kształt diamentu czy krzyża). Aby stworzyć figurę, skoczkowie łapią się za czasze spadochronów. Wykonuje się też tzw. kanapy sekwencyjne — cztery osoby złączone w formację przemieszczają się tak, że skoczek znajdujący się najwyżej odłącza się od formacji, aby zlecieć najniżej i złapać dolnego. Rekord należy do Francuzów, którzy w ciągu 2 minut zrobili 22 zmiany.

Freestyle to konkurencja (nazywana czasem baletem powietrznym), którą wykonuje się indywidualnie. Skoczek wykonuje układ dowolny lub z kilkoma figurami obowiązkowymi, w zależności od wymagań organizatora. Mogą być to salta, obroty, piruety, można lecieć szpagatem, bądź głową w dół. Każdy skacze z camermanem. Skok zostaje oceniony po obejrzeniu nagrania na ziemi. Czas na wykonanie układu wynosi 40 — 50 sekund.

Skysurfing to połączenie dwóch sportów: spadochroniarstwa i snowboardu. Skoczek z deską zbliżoną kształtem do snowboardowej (musi być inaczej przypięta i najczęściej sztywna) skacze z wysokości 4000 metrów razem z camermanem, który nagrywa jego układ. Obowiązują tu zasady podobne do freestylowych, lecz deska pozwala na rozszerzenie gamy wykonywanych ewolucji.

Base jump polega na tym, że skacze się nie z samolotu, ale z wybranego obiektu — najczęściej są to urwiska, wieżowce, maszty radiowe. Taki obiekt musi mieć co najmniej 200 metrów wysokości. Ludzie, bawiący się w ten rodzaj skoku, to osoby, które chcą bić kolejne rekordy — jak najniżej otworzyć spadochron itd. Także sprzęt do base jump różni się trochę budową od wykorzystywanego w innych dyscyplinach. Musi się szybciej i pewniej otwierać. Jest to całkowicie nielegalna odmiana spadochroniarstwa.

Tandem jumping to skok wykonywany przez dwie osoby na jednym spadochronie. Osoby te są połączone uprzężą. Skok taki może wykonywać instruktor z osobą niedoświadczoną. Instruktor jest pilotem tandemu.

Skoki nocne — do tego typu skoków potrzebne jest jedynie specjalnie przygotowane i oświetlone lądowisko. Skoki takie wykonuje się głównie na celność. Może to być również relative work pod warunkiem, że skoczkowie będą ubrani we fluorescencyjne kombinezony, umożliwiające im odnalezienie się w ciemnościach nocy.

Skoki do wody — celem tego rodzaju skoku jest lądowanie w określonym miejscu na wodzie. Jest to konkurencja, w której zamiast centymetrów liczy się czas, w którym skoczek osiągnie cel.

Spadochroniarstwo to wspaniały i wbrew pozorom bezpieczny sport. Skakać można ze śmigłowców, sterowców, odrzutowców a także z urwisk i wieżowców. O popularności spadochroniarstwa świadczy zorganizowanie w zeszłym roku pierwszej olimpiady sportów lotniczych w Turcji.

Ostatni z czterech żywiołów został ujarzmiony. Spójrzcie na zdjęcia. Co też ci ludzie potrafią wyprawiać w powietrzu!

Chcących poznać rozkosze spadochroniarstwa zapraszamy do aeroklubów znajdujących się w większości polskich miast.

Tam pod okiem doświadczonej kadry instruktorskiej będziecie mogli przygotować się i doświadczyć najwspanialszego uczucia wolności i swobody, jaką daje swobodne spadanie.

WSPARCIE MERYTORYCZNE
SKOCZEK SPADOCHRONOWY
I KLASY PIOTR MERCIK

Kocham twoje... DNA

W PRZYSZŁOŚCI NA PODSTAWIE KROPLI KRWI, PŁATKA ŁUPIEŻU LUB WŁOSA MOŻNA BĘDZIE POWIEDZIEĆ O CZŁOWIEKU WSZYSTKO, CO WAŻNE.

ZOSIA

Akcja filmu „Gattaca" rozgrywa się na początku XXI wieku. W świecie zostają zniesione wszelkie dotychczasowe nierówności. Nieważne jakiej jesteś rasy, płci i czy w boga wierzysz. Pojawia się jednak nowa kategoria selekcji: ludzi dzieli się na lepszych i gorszych według genów. Uprzywilejowane są osoby „idealne genetycznie". Tylko one mogą pracować na wyższych stanowiskach. Ludzie z wrodzonymi wadami serca czy wzroku nie mają szansy na zrobienie kariery.

Co więcej, zostaje rozwinięty aparat kontroli. Niczym wszechobecny Wielki Brat w filmie „1984" (nakręconym na podstawie książki Georga Orwella o tym samym tytule), specjalny sztab kontroluje działania ludzi. W tytułowej korporacji — Gattaca — codziennie identyfikuje się pracowników na postawie testu krwi. Teoretyczne nie istnieje możliwość podania się za kogoś innego.

Ale — są ludzie, którzy handlują genami. Swoją szansę w genetycznym oszustwie widzi Vincent (Ethan Hawke), zatrudniony w korporacji jako woźny. Vince marzy o wyprawie na Tytana — jeden z księżyców Saturna — ale z wadą serca i krótkowzrocznością nie ma szans na zakwalifikowanie się do grupy ekspedycyjnej. Jest jednak zdeterminowany, toteż kiedy spotyka Jeromiego, który chce sprzedać swoje geny, decyduje się zmienić tożsamość. Jerome (Jude Law) jest byłym mistrzem pływackim. Miał wypadek i został sparaliżowany od pasa w dół. Vince chce genów, Jerome potrzebuje pieniędzy, więc handelek dochodzi do skutku.

Vincent nauczy się wszystkiego o Jeromim, aby móc się pod niego podszyć. Kiedy już trafia do korporacji jako nowy pracownik, do opuszków palców musi przyczepiać codziennie saszetki z krwią Jeromiego. Nosi przy sobie jego włosy i mocz do testów.

Naprawdę chce polecieć w kosmos. Vincent osiąga cel. Zostaje zakwalifikowany do grupy ekspedycyjnej. Jednak tydzień przed planowanym odlotem na Tytana, zostaje zamordowany jeden z dyrektorów korporacji. Morderca pozostawia ślad — rzęsę, która okazuje się należeć do osobnika „niższego gatunku". Vincent/Jerome jest jednym z głównych podejrzanych.

W międzyczasie wiąże się z koleżanką z pracy, piękną Irene (Uma Thurman), która nawet w miłości kieruje się rozsądkiem: nim zaangażuje się uczuciowo, najpierw wykradnie i zbada włos Vincenta. Ponieważ zbadała (oczywiście) włos Jeromiego, wynik ją zadowala i miłość zakwita. Irene okaże się jedną z kluczowych postaci filmu.

„Gattaca" nie jest kinem akcji w otoczce science — fiction. Jest to fim po trosze kryminalny, po trosze obyczajowy. Znów modne są filmy inspirowane najnowszymi osiągnięciami nauki, a wybiegające w niedaleką przyszłość. Takie właśnie filmy przygotowują nas do niej, próbują odgadnąć, jak najnowsze odkrycia zmienią świat ludzi — ten materialny i ten społeczny.

Reżyser i zarazem autor scenariusza „Gattaca", Andrew M. Niccol, roztacza wizję przyszłości, w której liczy się przede wszystkim fizyczny ideał — taki, jaki już w dzisiejszych czasach oglądamy na niektórych reklamach. Prawdą jest, że osoby atrakcyjne fizycznie są bardziej lubiane, że mają większą szansę znaleźć lepszą pracę. Przesłaniem filmu jest jednak, że najważniejsze jest ludzkie wnętrze, a nie uroda zapisana w genach. Że piękno nie leży w anatomii.

Net Seller

Sp. z o.o.

Net Seller Sp. z o.o.
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej stronie)
tel./fax (0-22) 828 45 40
00-061 Warszawa

CENNIK

KOMPUTERY NET

Ceny z dnia 17 listopada 1997

Zmodernizujemy bądź przyjmiemy w rozliczeniu Twój komputer !!!

H8

166 MHz	200 MHz	233 MHz	procesor z MMX™
1115	1319	1729	bez dysku
1543	1747	2157	1,2 MB Seagate
1589	1793	2203	1,7 MB Seagate
1693	1897	2306	2,1 MB Caviar
1751	1954	2364	2,5 MB Seagate
1819	2023	2433	3,1 MB Caviar
1864	2068	2478	4,3 MB Quantum

T4

166 MHz	200 MHz	233 MHz
1111	1397	1860
1539	1826	2288
1585	1872	2334
1688	1975	2437
1746	2033	2495
1815	2102	2564
1860	2147	2609

Zestaw zawiera:
- płyta Microstar VX 512c.
- karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB
- 16 MB Ram EDO
- obudowa Mini Tower
- FDD 3,5"
- procesor i dysk twardy jak w tabeli.

- *Komputery NET-H8 z procesorem firmy AMD K6™,*
- *Komputery NET-T4 z procesorem firmy Intel® PENTIUM®,*
- *Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach!!!*
- *Montujemy dowolne konfiguracje komputerów.*

oraz OPTIMUS i ADAX

Nasz Sklep:

www netseller.com.pl

• SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA • SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA • SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA •

MIRAGE

SKLEPY FIRMOWE:
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777
01-949 Warszawa, ul. Puławska 43
tel. (0-22) 49 82 13

Czynne 10^{00} - 18^{00} pon. - pt. 10^{00} - 14^{00} sob.

175,-

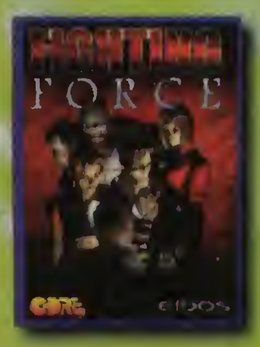
165,-

155,-

149,-

165,-

• NOWOŚCI • NOWOŚCI • NOWOŚCI • IBM CD-ROM



ADIDAS POWER SOCCER		149.00
ANIMAL	*przygodowa RPG*	139.00
ATLANTIS	*przygodowa PL*	155.00
BANZAI BUG	*zręcznościowa*	49.00
BLADE RUNNER	*na podstawie filmu*	165.00
BROKEN SWORD 2	*przygodowa*	155.00
CURSE OF MONKEY ISLAND		195.00
DARK REIGN	*strategiczna*	159.00
DIABLO HELLFIRE	*data disk*	75.00
DREAMS TO REALITY	*wyścigi*	149.00
ERADICATOR	*strzelanina 3D*	115.00
F1 RACING SIMULATOR	*wyścigi*	149.00
F-22 ADF	*symulator*	175.00
FIFA 98	*piłka nożna 3D*	155.00
FIGHTING FORCE	*walki 3D*	TEL.
G-POLICE	*zręcznościowa*	149.00
GETTYSBURG	*strategiczna*	155.00
GRAND THEFT AUTO	*zręcznościowa*	TEL.
GT RACING 97	*wyścigi*	115.00
I-WAR	*symulator kosmiczny*	165.00
JOINT STRIKE FIGHTER	*symulator*	TEL.
KONTROFENSYWA	*strategiczna*	129.00
LANDS OF LORE 2	*RPG*	169.00
LEGO ISLAND	*dla dzieci*	145.00
LEM PACK	*8 gier*	145.00
LIGA POLSKA 98	*manager*	95.00
LUCKY LUKE	*zręcznościowa*	85.00
MANX TT	*wyścigi*	149.00
MEGAPACK 8	*10 pełnych gier*	195.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	*walki*	159.00
MYTH	*strategiczna*	155.00
NBA LIVE 98	*koszykówka*	155.00
NEED FOR SPEED II SPECIAL ED.		155.00
NO RESPECT	*strzelanina*	89.00
NUCLEAR STRIKE	*strzelanina*	155.00
OVERBOARD	*zręcznościowa*	149.00
PANZER GENERAL 2	*strategiczna*	135.00
POSTAL	*strzelanina*	129.00
PUMA WORLD FOOTBALL		135.00
Q.A.D.	*kosmiczna*	89.00
QUAKE 2	*strzelanina 3D*	155.00
REDNECK RAMPAGE	*strzelanina 3D*	139.00
RESIDENT EVIL	*przygod.-horror*	169.00
RIVEN	*przygodowa 4CD*	TEL.
SETTLERS 2 GOLD	*strategiczn*	169.00
SHADOW WARRIOR	*strzelanina 3D*	145.00
STAR TREK: GENERATIONS		149.00
TAKE NO PRISONERS	*strzelanina*	149.00
TOCA RACING	*wyścigi*	165.00
TOMB RAIDER 2	*przygodowa 3D*	155.00
TUROK	*zręcznościowa 3DFX*	185.00
WORMS 2	*strategiczna*	155.00

SPECJALNE CENY

3D ATLAS	*edukacyjna*	49.00
3DO DECATHLON	*sportowa*	39.00
ABSOLUTE ZERO	*kosmiczna*	48.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	139.00
A.M.O.K.	*strzelanina 3D*	65.00
BIG RED RACING	*wyścigi*	48.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	75.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	85.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	48.00
CHAOS OVERLORDS	*strategiczna*	48.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	85.00
CRUSADER: NO REGRET	*zręcz.*	20.00
D-DAY AMERICA INVADES	*strategia*	35.00
DEUS-PL	*przygodowa 3D*	95.00
DIE HARD TRILOGY	*3 gry z filmu*	80.00
DRAGON LORE II	*RPG*	49.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	95.00
EF 2000 SUPER	*dla Win 95*	95.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 2CD*	95.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	48.00
GENE WARS	*strategiczna*	20.00
GUTS'N'GARTERS	*zręcznościowa*	95.00
INFOGRAMES PACK	*3gry*	89.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie 3 części RPG*	85.00
KILLING TIME	*strzelanina 3D*	49.00
K.K.N.D.	*strategiczna*	80.00
KRAZY IVAN	*symulator bojowego robota*	59.00
LAST RITES	*strzelanina 3D*	85.00
LEW LEON	*zręcznościowa*	49.00
MAGIC CARPET	*symulator*	20.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	48.00
METAL RAGE	*symulator czołgu*	48.00
OFFENSIVE	*strategia, II Wojna Świat.*	55.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	95.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	95.00
PIRANHA	*strzelanina*	35.00
PRIVATER	*kosmiczna*	20.00
PRIVATER 2	*kosmiczna*	115.00
ROAD RASH	*motocykle*	39.00
SCORCHER	*wyścigi*	65.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	75.00
SIDELINE	*strzelanina*	59.00
STRIFE	*RPG 3D*	49.00
STRIKE COMMANDER	*symulator*	20.00
SYNDICATE PLUS	*strategiczna*	39.00
THEME PARK	*ekonomiczna*	39.00
THIRD REICH	*strategiczna*	35.00
TOMB RAIDER	*zręcznościowa*	95.00
TOUCHE	*przygodowa PL*	95.00
TIME COMMANDO	*zręcznościowa*	39.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	48.00
TIME WARRIORS	*walki 3D*	95.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa 3D*	55.00
UFO 1 + UFO 2	*strategiczne*	70.00
UNIVERSE	*przygodowa s-f*	30.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	55.00
WETLANDS	*super strzelanina*	75.00
WINGS OF GLORY	*zręcznościowa*	20.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	85.00

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.:
(0-22) 671 7777
Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

Oferta z dnia 13 stycznia

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

PAWEŁ CHMIELOWIEC I MICHAŁ MAZURKIEWICZ

Trek Fiction?

„Kosmos. Ostateczna granica. Oto podróże statku kosmicznego Enterprise.“ Od ponad trzydziestu lat to zdanie, wypowiadane w kilkudziesięciu wersjach językowych, elektryzuje wiernych fanów serii na całym świecie.

Ale, ale. Czy kiedykolwiek, oglądając Star Trek, zastanawialiście się jak mają się przedstawiane tam wydarzenia do współczesnego stanu nauki? Czy to, co widzicie na ekranie jest, choćby tylko teoretycznie, możliwe?

Nie znajdziecie tu oczywiście instrukcji obsługi budowy transportera czy też silnika nadprzestrzennego. Nie da się ukryć - dziś stworzenie takich urządzeń jest niemożliwe. Niemożliwe w praktyce, ale być może fizyka końca XX wieku zezwala na ich istnienie choćby z czysto teoretycznego punktu widzenia? Zajmijmy się kilkoma zagadnieniami związanymi z funkcjonowaniem NCC Enterprise i spółki.

Statek kosmiczny tym się różni od morskiego, że przemierza nie oceany, tylko przestrzeń kosmiczną. Enterprise używa do tego celu dwóch rodzajów napędów - pulsacyjnego i nadświetlnego.

Napęd pulsacyjny jest napędem bazującym na reakcjach syntezy termojądrowej - dzięki przeprowadzaniu kontrolowanej reakcji gorącej fuzji jąder wodoru (i ich przemianie w hel) możliwe jest uzyskanie siły ciągu pozwalającej na rozwijanie szybkości podświetlnych.

O wiele ciekawszy jest napęd nadświetlny. Z teoretycznymi podstawami jego funkcjonowania wiąże się oczywiście pewien problem - od czasów Einsteina zakłada się, że żaden obiekt obdarzony masą (a Enterprise z całą pewnością należy do tej kategorii) nie może osiągnąć szybkości światła, nie mówiąc już o jej przekroczeniu. Jak można obejść ten problem? Najlepiej używając, również odkrytych przez genialnego Alberta, właściwości naszej czasoprzestrzeni. Jak wiadomo nie jest ona tworem stałym - odpowiedniej wielkości skupiska masy/energii powodować mogą jej odkształcanie, popularnie nazywane zginaniem, choć bardziej obrazowe byłoby chyba „zagęszczanie“. Efekt tego zakrzywiania, w postaci grawitacji, wszyscy odczuwamy na co dzień.

A w jaki sposób można to wykorzystać do napędzania statku? Wyobraźcie sobie statek lecący z Ziemi na Alfa Centauri. Poruszając się z szybkością światła (co jest niemożliwe), musiałby on spędzić w przestrzeni około trzech lat, nie licząc czasu niezbędnego na nabieranie szybkości i hamowanie. Ale gdyby... Gdyby można było kontrolować przestrzeń... „Zagęszczać“ ją... Wtedy można by „skompresować“ (czy też, zgodnie z angielskim terminem - warp - wykrzywić, wygiąć) czasoprzestrzeń przed statkiem tak, aby układ docelowy „przysunął“ się do naszego pojazdu. Wtedy możliwe byłoby już dolecenie do niego w rozsądnym czasie przy użyciu klasycznych silników. Równocześnie, czasoprzestrzeń za statkiem zostawałaby „rozszerzona“ - miejsce startu statku gwałtownie by się od niego odsunęło. Oczywiście ową strefę „zagęszczonej“ czasoprzestrzeni należałoby utrzymywać w pewnej odległości od statku, powinien on być jakby zawieszony w „bąblu“ normalnej czasoprzestrzeni - w przeciwnym wypadku można by zaobserwować tam np. przyspieszenie (lub też, w zależności od punktu obserwacji, spowolnienie) pracy pokładowych zegarów.

Jest w tym jeden szkopuł - energia niezbędna do przeprowadzenia takiej operacji jest właściwie NIEWYOBRAŻALNA. Dosłownie. I to nawet dla najzdolniejszych fizyków, którzy to z niejedną zagadką funkcjonowania czasoprzestrzeni mieli do czynienia. Tak więc, przekraczanie szybkości światła, nawet pozorne, chwilowo nam nie grozi.

Tym, co umożliwia Enterprise zakrzywienie czasoprzestrzeni, są okrzyczane we wszystkich odcinkach Star Trek słynne kryształy dwulitu. Jest to takie „coś“, które według twórców serialu posiada właśnie tą NIEWYOBRAŻALNĄ energię, która pozwala na fałdowanie czasoprzestrzeni jak starego dywanu.

Z rozwijaniem takich szybkości wiąże się jednak pewien

problem. Wyobraź sobie, że wybierasz się w ów rutynowy lot na Alfa Centauri. Zasiadasz w fotelu. Uruchamiasz napęd nadświetlny. Czekasz na start. Statek rusza i wydaje się, że wszystko jest w porządku. Jednakże po chwili coś zaczyna wgniatać cię w fotel, czujesz silny ucisk w klatce piersiowej, nie możesz złapać tchu, twoje serce nie może pompować wystarczającej ilości krwi, która już nie dopływa do mózgu. Czujesz jak gałki oczne wychodzą ci z oczodołów, męczysz się straszliwie i po kilku minutach umierasz.

Co się stało? - spytasz. Otóż, padłeś ofiarą słynnych praw ruchu Newtona. Taka prosta rzecz, a jaka potężna. To po prostu Scotty zapomniał naprawić uszkodzone w ostatniej walce amortyzatory bezwładności.

Chyba każdy kto leciał samolotem lub choćby jechał szybkim samochodem zna uczucie wgniatania ciała w fotel przy ruszaniu z dużym przyspieszeniem. Zjawisko to jest o wiele potężniejsze na statku kosmicznym rozpędzającym się w krótkim czasie. Ponieważ fotel, na którym siedzisz, jest połączony ze statkiem, on też jest przyspieszany. Działa na twoje ciało niczym młotek uderzający z dużą prędkością w twoją głowę lub też cegła spadająca z dużej wysokości.

Ale twórcy Star Trek i tu znaleźli rozwiązanie - wyżej wspomniane amortyzatory bezwładności. Amortyzatory te to kolejne przedziwne urządzenia, które powodują, iż przedmioty i osoby znajdujące się wewnątrz pojazdu nie podlegają sile bezwładności wywoływanej przez przyspieszający statek. Dzięki nim właśnie nasz ulubiony Picard nie rozkwasi się na ekranie głównym podczas nagłego zwalniania okrętu.

To tyle, jeśli idzie o ruch całego statku. Innym elektryzującym urządzeniem jest natomiast wynalazek służący do przenoszenia mniejszych ilości materii na nieduże (oczywiście w kosmicznej skali) odległości. Chodzi oczywiście o transporter (zwany także teleporterem).

W jakiż sposób działa owe cudo? Hm... tak do końca to nie wiadomo. W tym przypadku twórcy serialu są dość tajemniczy. Oczywiście możemy się dowiedzieć, że transporter „zostaje nakierowany na cel, skanuje obiekt, który ma zostać przeniesiony, dematerializuje go, przechowuje przez chwilę w buforze wzorca, a następnie transmituje strumień materii na miejsce przeznaczenia". Jak odbywa się to z technicznego punktu widzenia - jeden Mr Spock raczy wiedzieć.

Gdyby jednak transporter istniał, jakie trudności musieliby pokonać jego konstruktorzy?

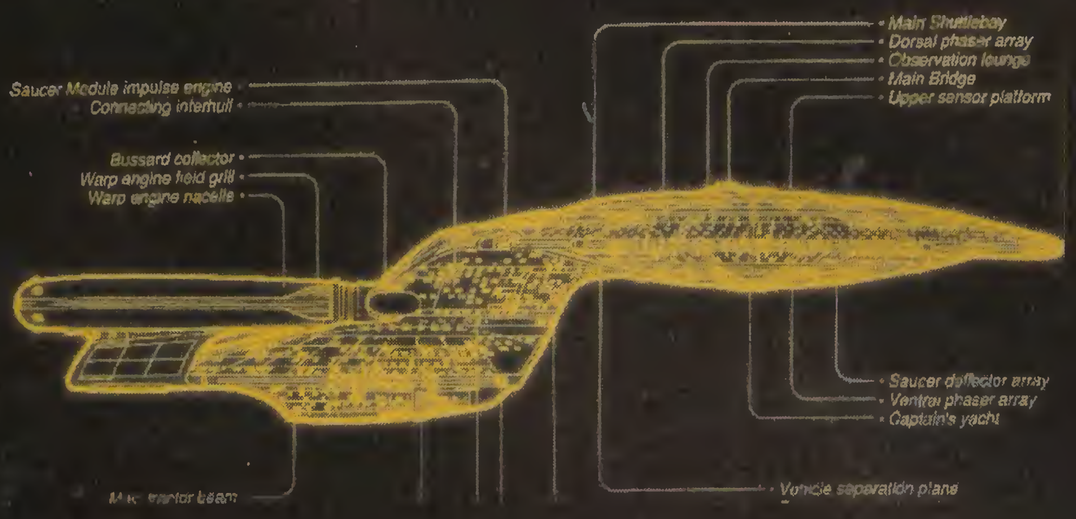
Po pierwsze - skanowanie obiektu. Musiałoby dokonywać się ono z dokładnością co do cząstki elementarnej. Tutaj na przeszkodzie staje zasada nieoznaczoności Heisenberga - żeby zbadać tor ruchu elektronu, trzeba zobaczyć elektron; by zobaczyć - trzeba go oświetlić; oświetlenie zmienia tor jego ruchu. Autorzy wymyślili więc tzw. „kompensatory Heisenberga" po prostu... likwidujące ten problem.

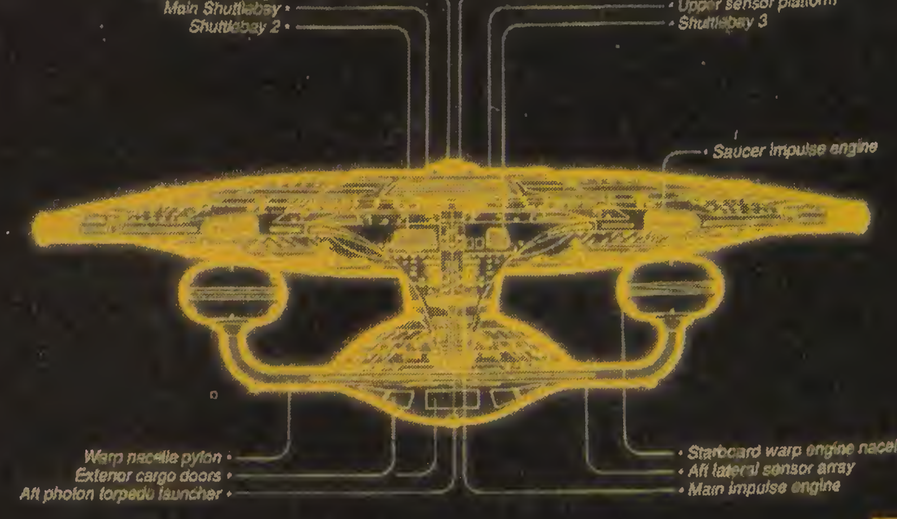
Po drugie - dematerializacja. Ograniczmy się do jednej liczby. Aby pokonać siły łączące cząstki, z których składa się ciało człowieka (czyli dokonać wspomnianej dematerializacji), należałoby podgrzać je do około biliona (1000 miliardów) stopni. Wymaga to wytworzenia energii, jaka powstaje podczas wybuchu stu bomb wodorowych o sile jednej megatony. No, ale jeśli statek dysponuje energią zdolną zakrzywiać czasoprzestrzeń...

I na koniec kilka słów na temat uzbrojenia. Jego dwa podstawowe rodzaje to torpedy fotonowe i fazery. Pierwsze z nich zdają się być w zasadzie jedynie nieco ulepszoną wersją współczesnych nam pocisków rakietowych, tyle że wyposażonych w napęd fotonowy.

Ciekawsze są fazery - według twórców serii są to urządzenia emitujące wiązkę czystej energii (a więc nie cząstek) o różnym natężeniu. No dobrze, niech będzie. W gruncie rzeczy nie jest to aż tak bardzo futurystyczna broń - można sobie wyobrazić ją jako coś w rodzaju podrasowanego lasera (chociaż tego ostatniego nie można raczej „przełączyć na ogłuszanie"). Z ich funkcjonowaniem wiąże się jednak pewna nieścisłość, z istoty swej przypominająca efekty dźwiękowe towarzyszące przelatującym w próżni statkom kosmicznym. Aby bowiem promień fazera był widoczny, musi istnieć pewien ośrodek, w którym mógłby się on rozproszyć (tak, jak snop światła wpadający do zadymionego pokoju). Próżnia natomiast, ze swej istoty, jest raczej dość pusta. I oto kolejna zasada fizyki legła na ołtarzu efektów specjalnych.

Powyższe rozważania nie wyczerpują oczywiście tego szerokiego jak Dunaj tematu. Być może kiedyś do niego powrócimy. Na razie jednak żegnamy was starym wulkanickim pozdrowieniem „Take this, brother, may serve You well".





KRYSZTAŁY CZASU

DO GIER RPG POTRZEBNA JEST WYKRYSTALIZOWANA OSOBOWOŚĆ. DOJRZEWANIE ZAŚ — WYMAGA CZASU.

GREGORIOUS

Wczesnej jesieni tego lasu, w zasadzie pogodnej, nie burzył dotąd żaden hałas. Aż do dzisiejszego ranka, kiedy to pokrytą zeschłymi liśćmi ścieżkę zdeptały końskie kopyta. Trzy ciężkie, bojowe rumaki niosły na swych szerokich grzbietach trzy potężne postacie. Jechali w klinie — na początku najwyższy z nich, mieniący się bogiem, o imieniu Ghar-Nekh Wielki. Zaiste był wielki — prawie trzymetrowe ciało szalonego półolbrzyma, zakute w czarną jak noc zbroję ze złotym ornamentem lśniło w bladych promieniach słońca. Jadąc myślał — o własnej chwale, jak zawsze. Dwaj następni jechali równolegle do siebie, o długość konia za swoim bogiem. Byli to bowiem jego dwaj wyznawcy — elokwentny jak na półolbrzyma Khal-Dun, kapłan kultu Ghar-Nekha Wielkiego zwany także Głosem Bożym oraz trzeci półolbrzym, Biy-Gho-Muotem, zwany Gniewem Bożym, prawa ręka boga Ghar-Nekha Wielkiego w trudnych sytuacjach. Przy siodle Biy-Gho-Muota wisiał olbrzymi dwuręczny młot bojowy. Żaden człowiek nie mógłby go podnieść, a co dopiero nim władać. Podążali tedy tą zapomnianą przez bogów i rasy rozumne ścieżką, w sobie tylko znanym celu...

Kryształy Czasu. Legenda polskiej sceny rpg wreszcie wydana! Jak długie i trudne były to boje, wiedzą jedynie wydawcy (firma MAG) i twórcy systemu (głównie Artur Szyndler). Ale po kolei...

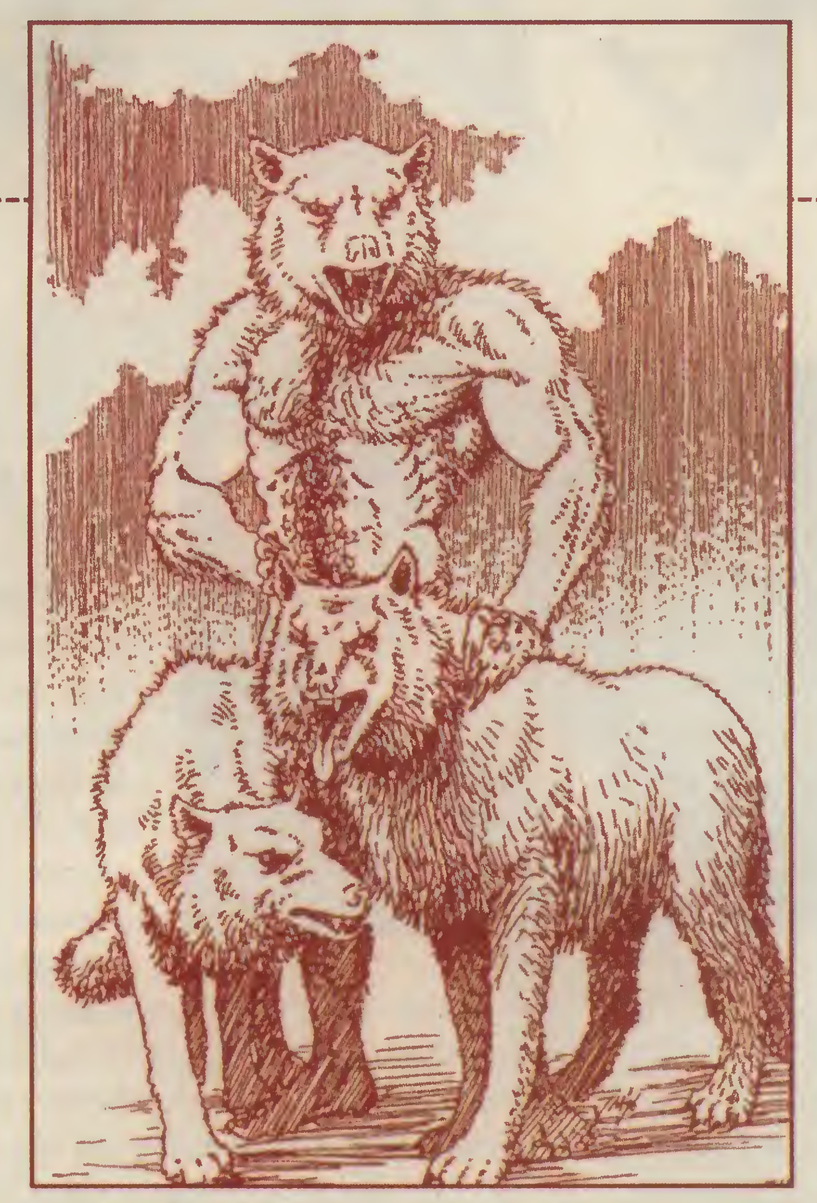
Z początkowego Chaosu powstał świat materialny — Sfera Egzystencji Materialnej — jako jeden z wielu, niestety. Powstały bowiem także: Sfera Egzystencji Martwiaczej, Otchłań Demonów, Sfera Egzystencji Boskiej, Sfera Egzystencji Magicznej i inne — nie znane jeszcze współczesnej nauce. Wszystkie te światy–sfery przenikają się wzajem w taki sposób, że niekiedy trudno jest je rozróżnić — martwiaki żyją swym zgniłym życiem dzięki energii Sfery Egzystencji Martwiaczej, a można je zniszczyć dzięki energii Sfery Egzystencji Magicznej; głupiec zaś, który martwiaka niszczył — pochodzi ze Sfery Egzystencji Materialnej. Prawda, że proste?

Sfera Materialna to świat, w którym żyjemy — planeta Orchia. Z początku, gdy była jeszcze nie w pełni uformowana, władali nią Ojcowie Bogów — istoty niewyobrażalnie potężne. Jednak Ojcowie odeszli, a na ich miejsce przyszli Więksi Bogowie — ci, których znamy dziś: Dagonin Biały, Seth, Bell, Gothmed i inni. Przyszli, by zrobić na Orchii porządek, gdyż na tej młodej planecie źle się działo. Bogowie nie mieli kim rządzić — jedyne istoty na planecie to były monstra bez rozumu, zabijające się nawzajem bez ładu i składu. Trzeba było wprowadzić porządek i Bogowie stworzyli nowe rasy. Najpierw powstały elfy i reptilioni — rozumne, dwunożne gady; potem przyszła kolej na krasnoludów, ludzi i orków. Nie muszę chyba dodawać, że każdy Bóg tworzył inną rasę i wobec tego każda z nich diametralnie różni się od pozostałych.

Orchia to planeta archipelagów, większych i mniejszych skupisk wysp. Akcja zazwyczaj rozgrywa się na (prawdopodobnie) największej wyspie — Orcusie Wielkim. Tylko mała część planety jest poznana — wszystko przed Tobą, bohaterze!

Orchię zasiedliły więc istoty rozumne, ale ich życie było ciężkie — liczne hordy potworów i demonów traktowały nowe rasy jak wegetarianin marchewkę. W końcu demony i siły zła zjednoczyły się pod wodzą demona Balamora, zaś istoty rozumne pod wodzą króla reptilionów, Lahagana Białego. Wywiązała się straszliwa Wielka Wojna, w której jedynie cudem udało się pokonać siły zła. Sza-

lę zwycięstwa na stronę ras rozumnych przechylił wspomagany przez Bogów Lahagan, zabijając Balamora w desperackiej walce. Siły Ciemności zostały pokonane, a resztki armii: demony, martwiaki i potwory ukryły się w niedostępnych miejscach. Dzięki tym niedobitkom bohaterowie mają dziś co robić.



Lecz to było dawno temu. Po Wielkiej Wojnie prym wśród ras rozumnych zaczęli wieść reptilioni, jako najwyżej rozwinięta i najlepiej zorganizowana cywilizacja. Powoli z pozycji partnera gady przechodziły do pozycji władcy. Bunty innych ras krwawo stłumiły. Dominacja reptilionów trwała 3 tysiące lat — wtedy narodziła się inna potęga — orkowie. Wcześniej żyli w lasach i bagnach jako plemiona prymitywne, niezdolne do zbudowania cywilizacji. Jednakże dość szybko rośli w siłę i liczebność, aż pod wodzą Kartana — orkowego odpowiednika Lahagana — przeciwstawili się dominacji reptilionów. I zwyciężyli, likwidując całe imperium reptilionów. Na jego gruzach powstało nowe państwo — imperium orków.

Dziś mamy rok 9445 i państwo powoli chyli się ku upadkowi. Drogi są niebezpieczne, władcy prowincji przybierają na sile, a wraz z nią rośnie ich okrucieństwo. Stare kopalnie pochłaniają coraz więcej śmiałków, żądnych skarbów, a ołtarze Morglitha chciwie piją krew ofiar. Świeżą krew... Podobno gdzieś istnieją legendarne Kryształy Czasu, mogące przywrócić temu światu porządek i spokój, a swego posiadacza obdarzyć niesamowitą władzą. Miejsce pobytu Kryształów znają chyba tylko jedni Bogowie.

W takim oto okrutnym i ponurym świecie przyszło ci żyć, Bohaterze.

Kryształy Czasu. System od dawna znany miłośnikom gier fabularnych. Ma pewnie tyluż przeciwników, co i zagorzałych zwolenników. Wywołuje wiele emocji. Dlaczego?

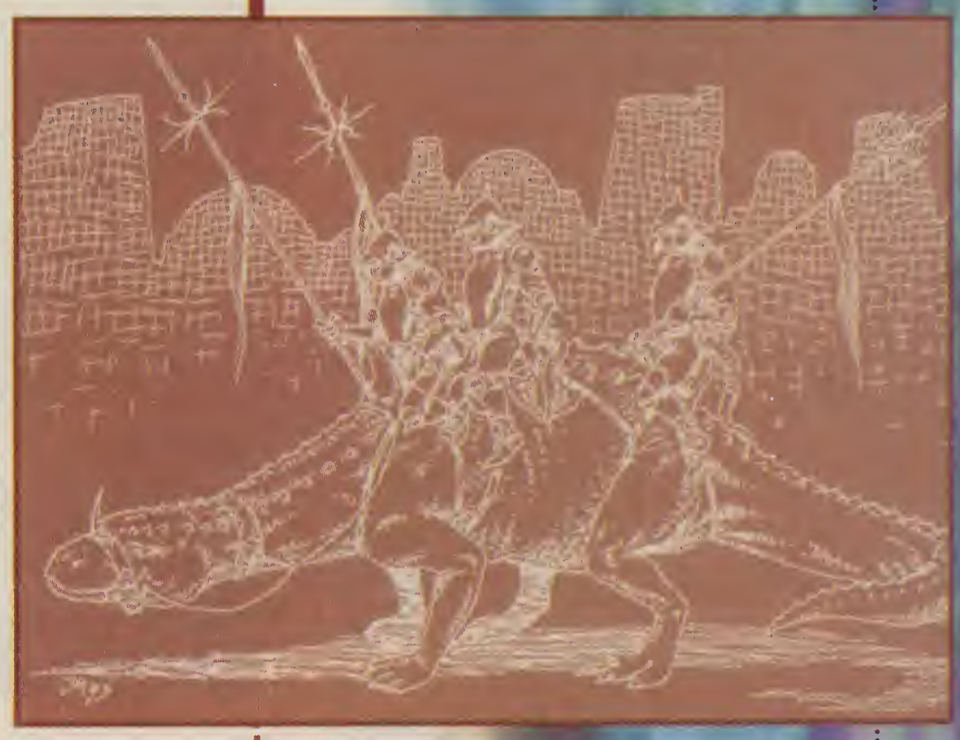
Przede wszystkim dlatego, że jest to system polski. Istnieje kilka polskich systemów, ale oprócz „Dzikich Pól", tylko KC zyskały szerszy krąg odbiorców. System KC nie jest zbyt oryginalny. Historia — owszem (choć trochę trąci Warhammerem), ale sam zamysł i rozwiązania techniczne zostały w sporym stopniu zapożyczone z AD&D. Rasy, klasy i czary — żadnych innowacji (prócz reptilionów, półolbrzymów i półbogów) poza standardy tolkienowskie (elfy delikatne i szybkie, krasnoludy powolne i wytrzymałe, orki okrutne i brzydkie etc.). Bogowie — każdy autor gry wymyśla swoich bogów, ale pewne kanony istnieją i Artur Szyndler poza nie nie wyszedł. Mamy więc bogów dobrych i złych, bogów podróży i hazardu. Ale tu jest rzecz ciekawa. Bogów można zabić! Bogowie istnieją, póki istnieją wyznawcy, swoją wiarą nadający im byt. Gdy nie ma wiernych — nie ma też i boga. Stąd w historii Orchii tyle krucjat i wojen religijnych, dlatego tylu bogów już umarło. Druga ciekawa rzecz: w KC istnieje profesja półboga, czyli supermegalomana, pretendującego do boskiego panteonu. Gdy stanie się on wystarczająco potężny, może wywalczyć sobie miejsce wśród Nieśmiertelnych. Długa i trudna jest to droga, ale jakże ciekawa.

Zarzut drugi dotyczy mechaniki gry. Fakt, jest ona dość skomplikowana. Sam sposób losowania postaci jest czasochłonny i skomplikowany, ale tak jest w każdym niemal systemie. Postać jest opisana jedenastu współczynnikami, do tego dochodzą biegłości w posługiwaniu się broniami, dziesięć odporności oraz umiejętności, ewentualnie czary. Wszystko jest losowane i przeliczane (np. 1/2 ŻYW + 1/4 SF). Zrazu może to drażnić.

Jest to więc, w świetle nowych trendów w dziedzinie erpegów, krok wstecz. Nowe trendy to odchodzenie od wielokrotnych rzutów, od kostek w ogóle — wszystko zależy od Mistrza i zdolności aktorskich graczy. KC to przedstawiciel starej szkoły — tabelki, setki rzutów kostkami, współczynniki...

Ale jednak coś w tym systemie jest. W innych erpegach brakuje mi czasem dawnej, dobrej heroic fantasy w wykonaniu Conana, gdzie każdy skarb jest olbrzymi albo przeklęty, gdzie każdy wróg jest okrutny, a dziewice młode i piękne. Smoki są bogate i potężne, śpią pod górami, zamiast prowadzić ciemne interesy. Wampiry są złe i trzeba je usiec, nie zaś pić z nimi wino. Spalenie wioski zbuntowanych chłopów to nie problem, choć czasem karzący piorun z nieba trafi... Możliwości rozwoju są prawie nieograniczone, choć wszystko zależy od rozsądku Mistrza — słyszałem, że jakiś Mistrz Gry pozwolił graczom na wyzwanie Cesarza na pojedynek i zabicie go. Absurd, ale potwierdza starą prawdę — w erpegi powinni grać (albo chociaż je prowadzić) ludzie dojrzali psychicznie.

Kryształy Czasu są o tyle przyjemne, że nie wymagają od Graczy i Mistrza wielkich umiejętności aktorskich (przyda się za to znajomość matematyki). Polecam je początkującym — paradoksalnie, mimo wielości tabel i skomplikowania reguł. Da to przedsmak zmagań z trudniejszymi grami fabularnymi, jak choćby opisywany „Mage" czy „Wampir".



A najlepszą profesję i tak ma czarny rycerz...

Kosmiczne kraty

MACIEJ NAWROCKI

"Usłyszałem dwa wybuchy. Zobaczyłem najpierw ogień, później dym. Po rzece przeszła gigantyczna fala wielkości domu. Moja łódka się wywróciła. Ledwo zdołałem się uratować. Kiedy dotarłem do wioski, nie ostała się cała żadna chata. Wszystko zniszczone."

FRAGMENT WYPOWIEDZI JEDNEGO ZE ŚWIADKÓW KATASTROFY TUNGUSKIEJ

Ogień i dym spadł z Nieba... Nie było to pierwsze takie wydarzenie w historii naszego poznaczonego bliznami globu. Jednym z najbardziej znanych miejsc uderzenia meteorytu w Ziemię jest krater Barringera w Arizonie. Odkryli go przemierzający pustynną równinę dziewiętnastowieczni wędrowcy. Opowieść o „wielkiej dziurze", powtarzana przez kowbojów, traperów i poszukiwaczy złota, powoli zaczęła docierać do bardziej cywilizowanych okolic. W 1891 roku zainteresował się „dziurą" inżynier geolog Daniel Barringer. Młody uczony wybrał się na Dziki Zachód. Odnalezienie krateru nie było trudne. Jego obrzeże wznosiło się na wysokość kilkudziesięciu metrów nad poziom równiny. Wnętrze miało kształt prawie dokładnie kolistej niecki o głębokości niespełna 200 metrów i wyglądało tak, jakby zostało utworzone przez gigantyczny wybuch. W okolicy leżały porozrzucane kawałki nie zardzewiałego żelaza.

Na podstawie przeprowadzonych wcześniej na uczelni badań, Barringer doszedł do wniosku, że były to ślady meteoru „żelaznego". Dla tego typu ciał kosmicznych charakterystyczna jest duża, bo prawie 20% zawartość niklu, ale i o wiele cenniejszych innych pierwiastków — np. platyny. Wydobycie meteorytu mogłoby więc przynieść zyski. Po kilku latach bezskutecznych poszukiwań Barringer zmienił miejsce wierceń. Doszedł do wniosku, że meteor wcale nie musiał spaść pionowo, lecz z kierunku ukośnego. Ponownie zaczął analizować plan krateru. Okazało się, że wał po stronie południowej jest najwyższy i najbardziej stromy od wewnątrz — olbrzymia płyta piaskowców o masie setek tysięcy ton jest przy tym wyraźnie uniesiona do góry. Tutaj należało więc wiercić.

Barringer pośpiesznie przeniósł wieżę wiertniczą na wał. Pierwsze próbki gruntu nie zawierały obcych domieszek. I tak powinno być — meteoryt wbił się pod te warstwy z boku. Dopiero na głębokości 420 metrów świder zaczął natrafiać na coraz większy opór. Pobierane próbki wskazywały na rosnącą zawartość żelaza meteorytowego. Niestety na głębokości 427 metrów świder się urwał. Cierpliwość i szczodrość sponsorów również się wyczerpały.

Czy rzeczywiście trafiono na meteoryt? Barringer twierdził, że tak. Nie jest to jednak wcale takie pewne. Najnowsze badania magnetyczne, grawimetryczne i sejsmiczne nic nie wykazały. Według współczesnej wiedzy, uderzający w grunt z prędkością kosmiczną ogromny meteoryt wcale nie zagłębia się w ziemię, ale przekształca się w rozżarzoną parę, a nawet plazmę. Gwałtowne radialne rozprężenie się tej plazmy jest właśnie wybuchem, który wyrywa krater.

Od czasów Barringera odkryto następne obiekty tego typu. Obecnie znamy ich około 200. Warto tu wspomnieć choćby o znajdującym się w Niemczech kraterze Nordlinger Ries. Ma on średnicę 25 km. Przed około 15 milionami lat meteoryt o średnicy 1 km runął na Ziemię z prędkością 15 km/s. W powietrze wyrzuconych zostało około 15 km sześciennych skał!

W katalogu ziemskich kraterów meteorytowych jest około 10 o rozmiarach większych niż 50 km. Do największych niewątpliwie należą Kotlina Popigajska /średnica 100km/ i krater pod lodami Antarktydy /ok. 200km/. Najprawdopodobniej tego samego, „kosmicznego" pochodzenia są Zatoka Hudsona i Morze Kaspijskie.

Te kratery powstały wiele milionów lat temu. Jednak nie trzeba sięgać pamięcią tak daleko wstecz. O 7.17 rano 30 czerwca 1908 roku na syberyjską tajgę w okolicach rzeki Podkamiennej Tunguski runął meteoryt.

ma żadnego leja, ale w najbliższej okolicy epicentrum zachowały się nawet pojedyncze drzewa! Największe zniszczenia zanotowano w promieniu 8 km. Jeżeli do tego wszystkiego dodać, że podmuchy nadchodziły z kilku różnych stron, drzewa zostały opalone promieniowaniem jonizującym, a naoczni świadkowie słyszeli kilka wybuchów, tworzy się bardzo niejasny obraz sytuacji.

W latach 70. naukowcy doszli do wniosku, że pierwszy wybuch został spowodowany tzw. bangiem, falą uderzeniową zbliżającego się do Ziemi z naddźwiękową prędkością bolidu. Wzrastający opór powietrza, gdzieś na wysokości 10 km nad Ziemią, począł kruszyć bolid na coraz mniejsze kawałki — stąd kolejne eksplozje. I wszystko byłoby w porządku, gdyby znaleziono chociaż fragment meteorytu... A może to wcale nie był meteoryt, tylko mała kometa? Do dzisiaj naukowcy nie zdołali określić charakteru tego ciała. Za tą ostatnią hipotezą przemawia znalezienie podobnego śladu po trafieniu w kulę ziemską jądra komety. Jest nim ukształtowana w postaci krateru o średnicy 18 km góra Ngoro-Ngoro. Podobnie jak w przypadku katastrofy tunguskiej, nie odnaleziono śladów materii meteorytowej.

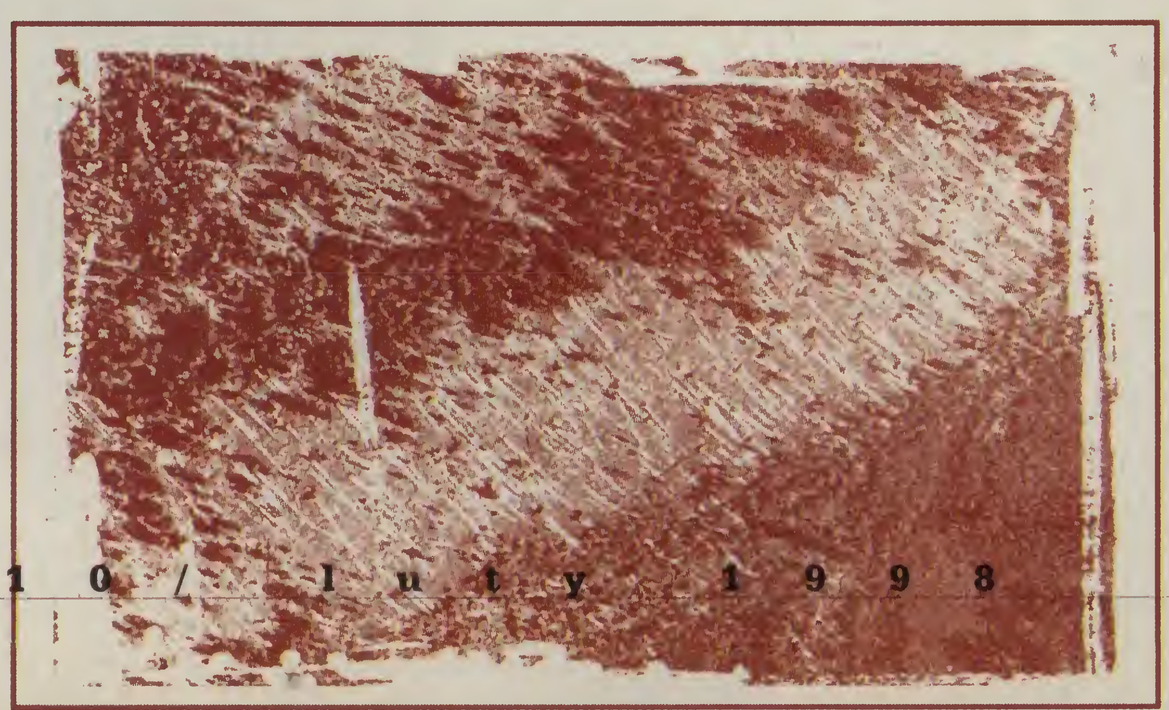
Jeśli to była kometa, dalsze wytłumaczenie jest bardzo proste. Jądrem komety jest bryła luźnego lodu, utworzona z zamarzniętej wody, metanu, amoniaku i innych związków chemicznych. W lód ten wmarznięte są oczywiście również bryłki materii stałej, pyłu kosmicznego. Jeśli tego typu ciało spadnie na Ziemię, to już w atmosferze dochodzi do parowania i eksplozji. Jakie to proste, prawda? Jest tylko jedno ale: nikt w 1908 roku nie widział zbliżającej się do Ziemi komety...

Powstało jeszcze wiele, coraz bardziej nieprawdopodobnych, teorii starających się wyjaśnić katastrofę tunguską. O zniszczenie tajgi „podejrzewano" antymaterię, supermaterię, a nawet małą czarną dziurę. Jeden z amerykańskich uczonych starał się dowieść, że sprawcą katastrofy było UFO. Dwa wybuchy miałyby być spowodowane eksplozją silników, promieniowanie jonizujące wywołane spaleniem się paliwa kosmicznego, a silne podmuchy — uderzeniem fragmentów statku kosmicznego. Ale jak zwykle, jest jedno ale... Nie ma żadnego śladu. Fakt jest jeden: tajemnicze ciało, które wywołało tyle zniszczeń w tajdze i tyle zamieszania w świecie naukowym, na pewno pochodziło z Kosmosu. Dotąd nie udało się jednak znaleźć ani jednego fragmentu meteorytu, którego średnica przekraczałaby 1km. Jedynymi śladami są kratery — kosmiczne rany.

Nieliczni świadkowie tego dziwnego zjawiska zdążyli dojrzeć na niebie mknącą, jaśniejszą od wschodzącego słońca, ognistą kulę. W chwilę później powietrzem wstrząsnął wybuch. Przerażeni mieszkańcy znajdującej się nieopodal faktorii Wanawara wybiegli z rozlatujących się pod wpływem podmuchu domów i ujrzeli na horyzoncie oślepiającą, ognistą fontannę, która niebawem rozpłynęła się w grzybopodobną chmurę dymu. Słup dymu widoczny był 450 km od miejsca katastrofy. Fala powietrzna obeszła całą kulę ziemską. Przez trzy miesiące stacja naukowa w Kalifornii rejestrowała silne zmętnienie atmosfery, a co za tym idzie, znaczne obniżenie promieniowania słonecznego.

Całą sprawę odłożono jednak na 19 lat do szuflady. Dopiero w 1927 roku na obszar katastrofy wyruszyła pierwsza ekspedycja pod kierownictwem radzieckiego mineraloga L. Kulika. Ta wyprawa, jak i kolejne, późniejsze, nie odnalazła jednak niczego. Ani krateru po „gościu z Kosmosu", ani tym bardziej śladu obcego ciała. Prace badawcze wznowiono dopiero w 1958 roku. Przeprowadzono między innymi szczegółową inwentaryzację ocalałych po wybuchu drzew. Tutaj kryła się pierwsza niespodzianka.

Obszar objęty wybuchem wynosi łącznie 2200 km kwadratowych, ale nie tworzy ani elipsy, ani koła lecz kształtem przypomina raczej... motyla. Określono również minimalną moc wybuchu na równoważną detonacji około 15 mln ton trotylu. Zgodnie z tym, powinien powstać lej o średnicy około 1 km. Tymczasem okazało się, że nie tylko nie



MICHAŁ

CZARNE

Bramy do innego wszechświata?

"NIE WIEM, JAK WYGLĄDAM W OCZACH ŚWIATA, LECZ DLA SIEBIE JESTEM TYLKO CHŁOPCEM BAWIĄCYM SIĘ NA MORSKIM BRZEGU, POCHYLAJĄCYM SIĘ I ZNAJDUJĄCYM PIĘKNIEJSZĄ MUSZELKĘ LUB KAMIEŃ GŁADSZY NIŻ INNE, PODCZAS GDY WIELKI OCEAN PRAWDY JEST CIĄGLE ZAKRYTY PRZEDE MNĄ."

ISAAC NEWTON

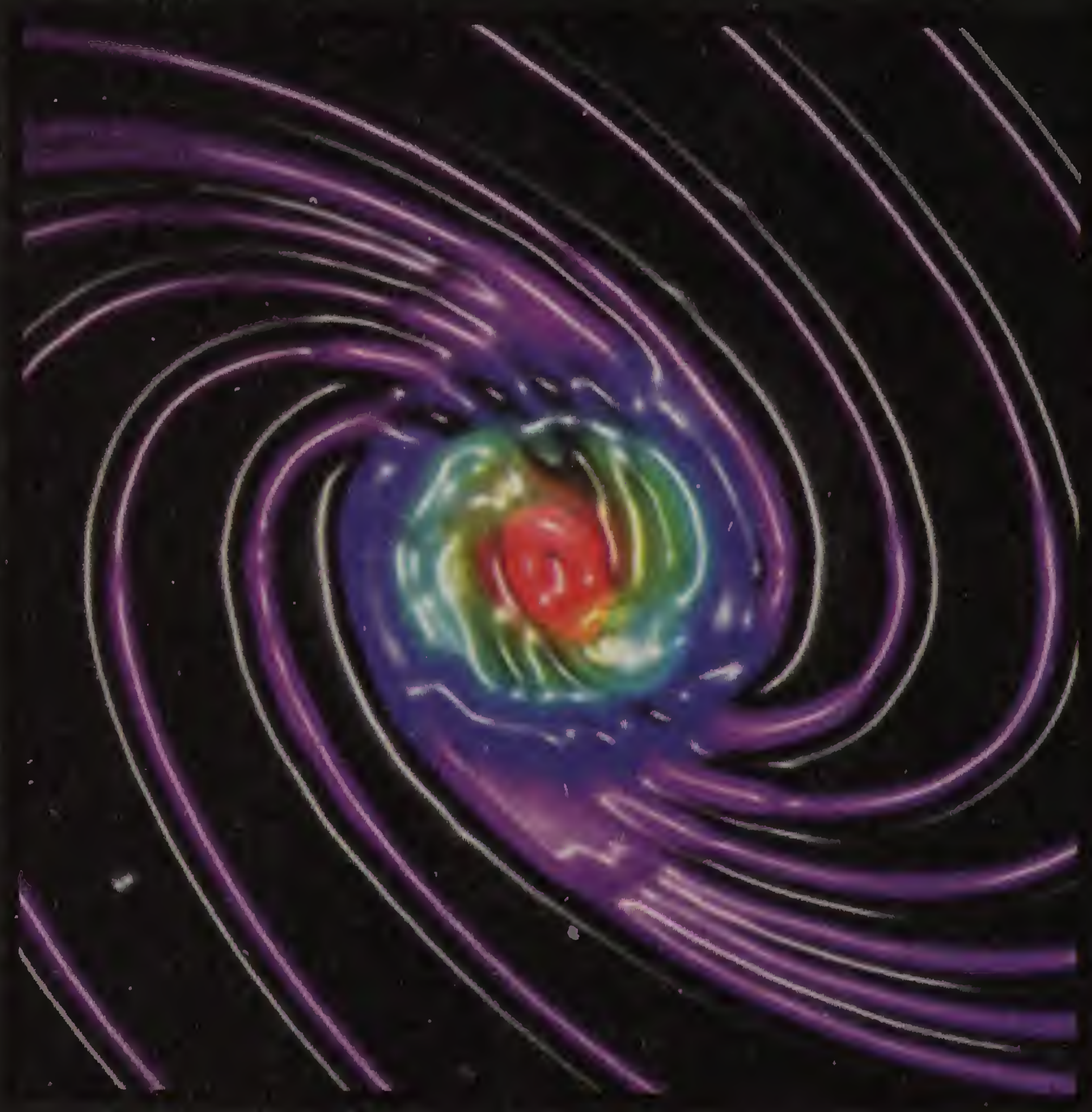
Czarne dziury to kosmiczne obiekty, które w ostatnich latach przykuwają uwagę nie tylko astrofizyków, ale i opinii publicznej. Ostatniemu stadium umierania zapadającej się gwiazdy poświęcono wiele książek i artykułów (popularno)naukowych. Ciągle jednak mało znane są nader interesujące hipotezy, iż czarne dziury mogą stanowić przejście do innych wszechświatów.

Aby jednak zrozumieć co to jest czarna dziura, należy prześledzić historię życia gwiazd.

Z ŻYCIA GWIAZD...

Gwiazda się rodzi, gdy olbrzymia chmura gazowego wodoru, o wiele większa od Układu Słonecznego, zaczyna się kurczyć wskutek działania sił grawitacji. Atomy znajdujące się w chmurze, przyciągając się nawzajem, uzyskują bardzo dużą energię kinetyczną (energię ruchu), która to wraz z postępowaniem zjawiska rośnie. W pewnym momencie energia osiąga taki poziom, że atomy wodoru zaczynają się ze sobą zderzać i łączyć. Jądra wodoru „łącząc się" w atomy helu uwalniają olbrzymie ilości energii.

Innymi słowy, gwiazda staje się wielkim, nuklearnym piecem, w którym paliwem jest wodór, a popiołem - hel. Każda gwiazda znajduje się w delikatnym stanie równowagi pomiędzy siłą grawitacji (która próbuje ją zgnieść), a siłą procesu termojądrowego (która dąży do jej rozerwania). Kiedy jedna z sił bierze górę - zaczyna się agonia gwiazdy.



W ciągu wielu miliardów lat gwiazda spala swoje wodorowe paliwo. W pewnym momencie jednak paliwo to się kończy, wielki nuklearny piec zaczyna przygasać, a siła dążąca do rozerwania gwiazdy zaczyna maleć. Wtedy to górę bierze siła grawitacji, która znacznie zgniata naszą gwiazdę. W wyniku tego procesu temperatura gwiazdy znowu wzrasta i dochodzi do takiej wielkości, przy której rozpoczyna się spalanie helu.

Wraz ze skurczeniem się gwiazdy i wzrostem jej temperatury, rozszerza się także jej atmosfera. Z pewnością spytacie, jak bardzo może rozszerzyć się atmosfera takiej zgniecionej gwiazdki. Dam wam więc przykład najlepszy pod Słońcem... Gdy nasze Słońce (typowa gwiazda) wyczerpie swoje zapasy wodoru i zacznie spalać hel, słoneczna atmosfera może się rozszerzyć aż do orbity Marsa. Zdajecie sobie sprawę, iż wówczas nasza ukochana Ziemia po prostu wyparuje? Lecz my nie mamy teraz o co się martwić. Słońcu paliwa wodorowego starczy jeszcze na dobre pięć miliardów lat.

Powróćmy jednak do naszej gwiazdki. W stadium, w którym spala hel, nosi miano czerwonego olbrzyma. Pozostaje nim tak długo, aż spali większość paliwa. Wtedy to właśnie nasz nuklearny piec znów zaczyna gasnąć, a siła grawitacji po raz kolejny daje o sobie znać, próbując raz jeszcze zgnieść gwiazdę. Czerwony olbrzym maleje, staje się białym karłem, a jego temperatura znowu rośnie. Jednakże biały karzeł nie ma już za wie-

le do spalenia, tak więc nie może uzyskać zbyt dużej energii. Piec nuklearny znowu przygasa i do dzieła po raz kolejny zabiera się siła grawitacji, która tym razem tak zgniata gwiazdę, iż temperatura jej jądra wzrasta tysiąckrotnie. Przy tak wysokiej temperaturze żelazne jądro gwiazdy zapada się, a zewnętrzna warstwa białego karła zostaje odrzucona, uwalniając ogromne ilości energii. Gwiazda w takim stadium nosi miano supernowej, a opisane zdarzenie to jej wybuch. Wybuch jest tak potężny, iż może na chwilę nawet przyćmić całą galaktykę zawierającą sto miliardów gwiazd.

W wyniku wybuchu supernowej powstaje całkowicie martwa gwiazda o promieniu około 10 kilometrów - gwiazda neutronowa. Gęstość materii w takiej gwieździe jest tak duża, iż można powiedzieć, że wszystkie neutrony (elementy jąder atomowych) dotykają się nawzajem.

Następny etap odnosi się do gwiazd 10 - 50 razy większych niż Słońce. Zapadanie się takich gwiazd nie zostanie zatrzymane nawet w stadium gwiazdy neutronowej. Gdy brak jest reakcji jądrowych, które mogłyby przeciwstawić się sile grawitacji, nic nie jest w stanie zapobiec ostatecznemu zapadnięciu się gwiazdy. Jest to chwila narodzin czarnej dziury. Pora wyjaśnić, dlaczego czarne dziury są czarne.

Znam dwa sposoby wyjaśnienia tego zjawiska i oba opierają się na tym, iż gęstość czarnej dziury jest bardzo, bardzo duża. Pierwsze brzmi następująco: siła grawitacji z jaką oddziałuje czarna dziura na promień światła jest tak duża, iż ów promień zostaje zakrzywiony w okrąg i wędruje po orbicie czarnej dziury nie mogąc się z niej wydostać. Drugi sposób wyjaśnienia, to patent einsteinowski: zakrzywienie promienia światła w pełen okrąg oznacza, że sama przestrzeń została zakrzywiona w okrąg. Może się to zdarzyć jedynie wtedy, gdy czarna dziura całkowicie ściągnie do siebie fragment czasoprzestrzeni, tak że promień świetlny krąży w hipersferze (rozerwanie przestrzeni).

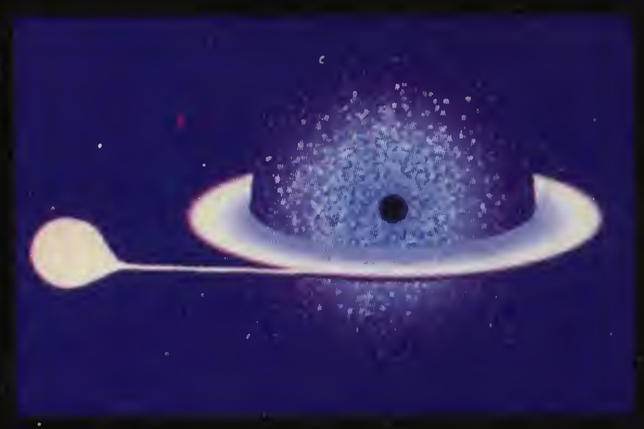
BRAMY DO LUSTRZANYCH WSZECHŚWIATÓW

W 1916 roku, zaledwie kilka miesięcy po sformułowaniu przez Einsteina jego słynnych równań, inny fizyk nazwiskiem Schwarzschild znalazł ich dokładne rozwiązanie i obliczył pole grawitacyjne stacjonarnej (nieruchomej) czarnej dziury. Jego rozwiązanie ma kilka interesujących cech. Po pierwsze, czarną dziurę otacza obszar o określonym promieniu, z którego nie ma powrotu. Każdy obiekt, który znajdzie się w tym obszarze, zostanie wessany przez czarną dziurę i zmiażdżony w jej polu grawitacyjnym. Po drugie: każdy, kto trafiłby do danego obszaru, stanie twarzą w twarz z lustrzanym wszechświatem. Ów lustrzany wszechświat był matematycznym warunkiem koniecznym do poprawności rozwiązań Schwarzschilda. Rozwiązanie to miało tylko jeden minus. Lustrzanego wszechświata nie dałoby się nigdy zaobserwować. Dlatego też rozwiązanie to uznano za matematyczny dziwoląg i przestano się nim zajmować.

W 1963 roku Roy Kerr odkrył inne dokładne rozwiązanie równań Einsteina. Kerr założył, iż każda zapadająca się gwiazda wiruje. Tak jak kręcący się łyżwiarz, aby kręcić się szybciej przykłada do siebie ręce, tak też kurcząca się gwiazda obraca się coraz szybciej. Kerr odkrył, że taka gwiazda nie zapada się do punktu, lecz w trakcie wirowania zamienia się w pierścień o dość interesujących właściwościach.

Gdybyśmy wystrzelili statek kosmiczny w kierunku czarnej dziury zbliżając się do niej z boku, natrafiłby on na ów pierścień i został zniszczony w wyniku nieskończonego zakrzywienia czasoprzestrzeni (grawitacji). Jeśli natomiast statek poruszałby się dokładnie ku środkowi pierścienia, napotkałby olbrzymie, ale skończone zakrzywienie czasoprzestrzeni - czyli siła grawitacji działająca na statek nie byłaby nieskończona. Oznacza to, iż taki statek mógłby przetrwać spotkanie z czarną dziurą i za jej pomocą przenieść się do lustrzanego wszechświata. Czarne dziury mogą więc być bramami do innych wszechświatów. Wyobraźmy sobie na koniec, że my znajdujemy się w takim statku zmierzającym do czarnej dziury...

Siedząc za sterami i obserwując przyrządy zauważymy,



że nasze skanery wychwytują niezidentyfikowane transmisje, sygnały radiowe, obiekty. Co się dzieje? Sondy statku przechwyciły sygnały, które zostały uwięzione przez pole grawitacyjne czarnej dziury i obiegły czarną dziurę już wiele, wiele razy. Przypomina to gabinet wyłożony lustrami, w którym zwodzą nas wielokrotne odbicia nas samych. Światło odbija się rykoszetem od luster tworząc przedziwną iluzję.

Tak więc, czy czarne dziury to wrota do innych wszechświatów? Teoria twierdzi, że tak. Naprawdę dowiemy się tego, gdy sami się tam wybierzemy. Kto na ochotnika?

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl

MUSISZ WIEDZIEĆ GDZIE SIĘ PODŁĄCZYĆ

SUPER MEDIA

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

MY PODŁĄCZYMY CIĘ DO INTERNETU

http://www.supermedia.pl e-mail:sales@supermedia.pl

00-075 Warszawa, ul. Senatorska 13/15 tel. 828 09 77, 828 09 79

40-160 Katowice, al. Korfantego 51, tel. (0-32) 253 00 09

61-823 Poznań, ul. Piekary 14/15, tel. (0-61) 85 32 581 w. 253, 263